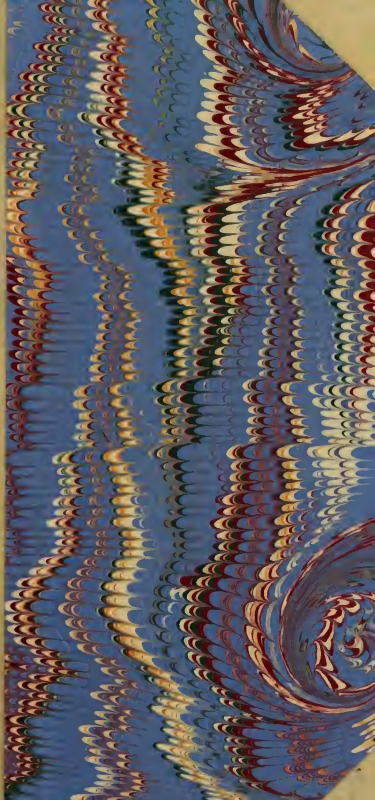




VTT: EMANUELE III

NAZIONALE

BIBLIOTECA

FONDO
DORIA

IX

40

VITTORIO EM. III

NAPOLI

IL GIUOCO
DEL WHIST

TRADOTTO
DALL'INGLESE

Almanacco
Per l'anno 1822.

MILANO

Salvo F. G. MARINI & FIGLI
Contrade di Batimò Poltrona,
Num. 17.

cuparmi a narrar le vicende in gran parte gloriose di quest' inclita città, ove ho ricevuti e ricevo da ogni ordine di persone mille attestati di compatimento e di cordiale benevolenza.

Or resterebbe a vedere com' io abbia corrisposto alla vostra aspettazione e all' onor vedermi atto al difficil lavoro : se me non istà il giudicarne, ma a v' incitaste. Nondimeno dirò d' un







IL GIUOCO
DEL WHIST

TRADOTTO
DALL' INGLESE

Almanacco
Per l' anno 1822.

MILANO

Dalla Tipografia MANINI e RIVOLTA
Contrada di Bassano Porrone,
Num. 1726,

AVVISO
DEI TIPOGRAFI ITALIANI

AI LETTORI

*U*NO di que' singolari scrittori che cercano di acquistarsi lode di recondita erudizione e di artificiosa eloquenza, indagando le origini di trovamenti e di costumanze universalmente credute di non molta importanza, pubblicò un curioso istorico apologetico trattato intorno ai giuo-

chi delle carte; volendo dimostrarli non meno utili a ricreare che ad istruire, siccome quelli, che, tranne i così detti giuochi d'azzardo, richiedono ad un tempo fortuna ed ingegno, non la sola fortuna, come i dadi, nè il solo ingegno, come gli scacchi (1). Lasciando da un canto l'erudite indagini e le sottili considerazioni del dotto Gesuita (cui ogni gentil persona non vorrà far carico d'aver rivolti i suoi studi a così fatto argomento, dopo che un celebre nostro vescovo, monsignor Vida, scrisse elegantissimi versi sul giuoco degli scacchi), risguarderemo il giuoco delle carte soltanto sotto l'aspetto di universale intrat-

(1) Il Gesuita Menestrier.

tenimento delle conversazioni di tutte le incivilite nazioni d' Europa , dalla più bassa classe del popolo fino alla più elevata de' grandi signori.

Vero è per altro che tardi assai dalle signorili sale scesero le carte negli umili abituri , ed è vero altresì che alcune maniere di giuochi si conservarono esclusivamente quale proprietà delle non volgari persone, e tale è quello dell' Ombre , all' Italia insegnato dai gravi Spagnuoli.

Il giuoco del Whist, moderno dono fattoci dagl' Inglesi, molte parti ritenendo, o diremo meglio, il fondo ritenendo dell' ombre , e forse essendo di questo alquanto più complicato , continuerà a formare lungo tempo uno de' più cari intrattenimenti delle più colte e gentili persone, senz' essere contaminato da mani plebee.

Vedendolo di già introdotto nelle signorili conversazioni, abbiamo creduto che debba essere aggradito il presente Trattatello, che una coltissima dama liberamente tradusse dall' idioma inglese, onde e serva di legge ne' vari complicati casi che frequentemente accadono, e di elementare istruzione a coloro che aspirano alla non comune lode di eccellenti giuocatori del Whist. Vivete felici.

IL GIUOCO DEL WHIST.

QUESTO giuoco che richiede molta diligenza ed attenzione si fa in quattro persone che levano per la scelta del compagno. Coloro che levano le due carte più alte sono compagni contro gli altri due che levarono le più basse, e quello che leva la più bassa ha il diritto di fare le carte. Nella levata l'asso viene valutato la più bassa carta.

Sebbene per consuetudine non vengano mischiate le carte che da quello che ha il tratto (*Elderhand*), pure ogni giuocatore ha diritto di mescolarle prima che si distribuiscano; ma quello che ha il tratto è l'ultimo a farlo ad eccezione del tagliatore.

In appresso leva il mazzo il giuocatore avversario posto a destra, ed il tagliatore distribuisce le carte alternativamente dandone una ad ogni giuocatore, cominciando dall' avversario che gli sta a sinistra fino all' ultima, che dev' essere voltata essendo trionfo, e che resta sulla tavola finchè sia fatta la prima base.

Ninno de' giuocatori deve dare indizio d' avere guadagnata o no la base, prima che il suo compagno abbia giuocato; come suole pure risguardarsi come un' inciviltà il prendere la base guadagnata prima che l' ultimo de' giuocatori abbia data la carta. Durante il giuoco non è lecito verun segno tra i compagni. Il fallo di una parte torna a vantaggio della parte avversaria; contro la quale regola esiste una sola eccezione; ed è il caso della rinuncia. Se accade che un giuocatore non corrisponda ad un colore (palo), o ne dia un altro, il suo compagno può chiedergli se sia ben certo di non averlo.

Tale indulgenza dev' essersi introdotta a motivo della rigorosa penale unita alla rinuncia che colpisce ancora il compagno.

Quello che siede alla sinistra del tagliatore, si chiama *l'ultima mano* (*Elderhand*), ed è il primo a giuocare. Quello che guadagna la base acquista la preferenza di essere il primo a giuo-

care, e si continua nella stessa maniera fino all' ultima carta. Le basi spettanti alle due parti devono prendersi dal compagno che guadagna la prima base in quella mano. Ogni base, dopo sei, viene calcolata un punto per il giuoco. L' asso, il re, la dama, il fante del colore del trionfo si chiamano *onori*, e se l' uno o l' altre dei giuocatori tiene in mano tre onori, o pure ha tre onori tra lui ed il compagno, contansi due punti per il giuoco, ed avendone quattro, quattro punti. Dieci punti fanno la partita.

24 brevi regole pei principianti.

1.^o Convien giuocar prima il colore più forte, ed avere l' avvertenza di cambiar colore con precauzione.

2.^o Se avete buone carte giuocate un onore.

3.^o Sortite col colore più forte cominciando dalla carta più debole, tranne il colore del trionfo quando non siate in questo fortissimo.

4.^o Giuocate trionfo qualunque volta ne avete quattro e cinque, ed una mano o giuoco buono a parte.

5.^o Le serie delle carte sono le migliori carte d' introduzione, e ginoccherete la più alta.

6.^o Seguite la carta d'invito del vostro compagno e non quella dell'avversario.

7.^o Non giuocate asso e dama, o asso e fante.

8.^o Astenetevi di uscire con un asso quando non abbiate ancora il re.

9.^o Mai non giuocate la terza carta finchè non siano sortiti tutti i trionfi.

10.^o Mai non conviene rischiare un trionfo senza una terza carta.

11.^o Giuocate in terza mano la vostra miglior carta.

12.^o In dubbio fate la base.

13.^o Se le vostre carte d'invito non sono che piccoli trionfi, cominciate colla più alta.

14.^o Non giuocate trionfo quando è probabile che il vostro compagno possa prendere un colore (palo) con un trionfo.

15.^o Non avendo che piccoli trionfi fateli quando ne avrete il destro.

16.^o Fate le vostre basi da principio, ed abbiate cura di non interrompere.

17.^o Assicuratevi di fare le basi dispari quando è in vostra mano il poterlo fare.

18.^o Non forzate mai il vostro avversario colla miglior carta che avete, a meno che non abbiate la successiva.

19.^o Avendo di un colore una sola carta, e

soltanto due o tre dei minori trionfi, giuocateli alla ventura.

20.^o Cercate sempre di conservare un matadore per far giuoco col vostro palo più forte.

21.^o Quando giuoca il vostro compagno cercate che rimanga in sua mano la superiorità del giuoco.

22.^o Conservate la carta che avete finchè lo credete conveniente, o finchè potete farlo.

23.^o Quando i vostri avversari hanno otto punti, e voi non abbiate in mano un onore, conviene giuocare il vostro migliore trionfo.

24.^o Non scordate i vostri punti onde dirigere il vostro giuoco con vantaggio.

Maniera di contare al Whist.

uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove

				o	o	oo	ooo	o
o	oo	ooo	oooo	oo	ooo	o	o	o

o	o	o	oo	o	o	o	o	oo
	o	o	o	oo	o	o	oo	o
		o	o	o	oo	oo	o	o

Regole generali per i principianti.

1.^a Giuocate il miglior colore, se avete una serie di re, dama e fante, o pure di dama,

di fante e di dieci che sono carte d'invito sicure, e fanno guadagnare il Whist a voi o al vostro compagno con altri colori. Cominciate dalla più alta carta d'una serie del colore, a meno che non ne abbiate cinque; nel qual caso giuocherete la più bassa, eccettuata la circostanza del trionfo, in cui comincerete sempre dalla più alta, per richiamare dal vostro compagno il re, o per obbligare l'avversario a darlo, ed in tal guisa renderete libero il vostro palo principale.

2.^o Avendo cinque de' più piccoli trionfi, e qualche altra buona carta, giuocate trionfo, onde far che il vostro compagno, essendo l'ultimo a giuocare, abbia la preferenza.

3.^o Non avendo che due piccoli trionfi, col l'asse ed il re di due altri colori, ed una bassa del quarto, cercate immediatamente di fare più inviti che potete, e se il vostro compagno non accetta l'invito del primo o del secondo, non lo forzate per non indebolir troppo il suo giuoco.

4.^o Replicate rare volte all'istante le carte d'invito del compagno, se avete ancora voi buoni colori da giuocare, quando non si tratti di assicurare la partita: deve intendersi per buon colore quello che è seguito dal re, dalla dama e dal fante, o pure della dama, fante e dieci.

5.^o Se l' una e l' altra parte hanno una base, e voi siate sicuro di prenderne due colla vostra mano, prendetele colla speranza di contrarne due in questa mano, perchè perdendo la base dispari fa differenza di due, e verreste a giuocare due contro uno. Potrete per altro arrischiare la base dispari, quando vedete la possibilità o di salvarvi dal perdere la partita doppia, o di guadagnarla.

6.^o Avendo la probabilità di guadagnare, potrete in tal caso arrischiare una o due basi, perchè la parte che il vostro nemico avrà nel giuoco in un altro taglio, sorpasserà il punto o i due punti che voi arrischiare. Questo capo si riferisce ai giuochi 1.^o fino al 6.^o di cui parleremo.

7.^o Se la parte contraria ha sei o sette punti, e voi abbiate il tratto, allora conviene arrischiare una base o due, per la speranza di pareggiare il giuoco. Così supponendo che voi abbiate la dama (regina), o il fante ed un'altra, e niuna buona carta negli altri pali (colori), in allora ginocherete la dama o il fante di trionfo, e con tal mezzo verrete a fortificare il giuoco del vostro compagno, quando sia forte di trionfi, senza recargli danno qualora fosse debole.

8.^o Se non avete che quattro punti convien

giuocare per una base dispari, sperando di salvare una metà della posta (ossia del Whist) o di guadagnarlo; sicchè sebbene siate forte di trionfi, giuocateli con precauzione. Essere forte di trionfi significa avere un onore e tre trionfi.

9.^o Avendo nove punti, e sebbene fortissimo di trionfi, quando il vostro compagno abbia il modo di prendere con un trionfo un colore dei nemici, in tal caso non giuocherete trionfo, ma apparecchierete al compagno l'occasione di prendere col trionfo questo colore. Se poi non avete che uno, due o tre punti, dovete giuocare la riserva, e lo stesso quando ne segniate cinque, sei o sette, perchè in questi due casi non giuocate per un punto solo.

10.^o Se siete l'ultimo a giuocare, e se la terza mano non si possa dare una buona carta sulla carta di direzione del compagno. Supponete di avere un bel giuoco, in tal caso tornerete nella sortita del vostro avversario la qual cosa darà la forza del giuoco (tenacia) al vostro compagno in quel colore, e gli avversarj saranno costretti a mutar colore, e quindi vi procurerà la tenacia altresì nel nuovo colore.

11.^o Avendo l'asso, il re e quattro piccoli trionfi, cominciate con una piccola, per far

prova se il vostro compagno ha un miglior trionfo nel qual caso in tre turni avrete le basi, perchè altrimenti non li potreste far tutti sortire.

12.^o Avendo l'asso, il re, il fante e tre piccoli trionfi cominciate dal re, poi giuocate l'asso (tranne quando uno degli avversari rifiuti) perchè avete favorevole la probabilità che cada la dama.

13.^o O abbiate il re, dama e quattro minori trionfi, o la dama il fante e quattro minori trionfi, voi comincerete con una piccola, perchè le carte dispari che stanno presso di voi, vi mostrano, o vi fanno presumere avere il vostro compagno un onore.

14.^o Quando abbiate il re, la regina, il dieci e tre piccoli trionfi, comincerete col re perchè avete la probabilità che il fante cada nel secondo turno; o pure potrete passare il vostro dieci sul ritorno del compagno. Ciò si riferisce ai casi 1.^o, 2.^o e 3.^o di cui si parlerà in seguito.

15.^o Avendo la regina, il fante, il nove e tre piccoli trionfi, giuecherete prima la regina perchè è probabile che cada il dieci alla seconda giuocata, o aspetterete di passare il nove, come agli esempi 1.^o, 2.^o e 3.^o.

16.^o Se si hanno il fante, il dieci e quattro piccoli trionfi, cominciasi con un piccolo. Vedasi il precedente N.^o 13.

17.º Quando si abbiano il fante , il dieci , l'otto e tre piccoli trionfi si darà principio col fante per prevenire il nove , perchè non faccia una base; ed i dispari sono a vostro vantaggio cadendo gli altri tre onori in due volte.

18.º Avendo sei trionfi de' più bassi , si cominci dal più piccolo , a meno che non abbiate il dieci , il nove e l'otto , e che un onore sia alzato contro di voi , o voltato sul tavolo. In tal caso quando vogliate giuocare contro quest' onore , comincerete col dieci , per obbligare l'avversario a giuocare il suo onore , o per mettere il vostro compagno in libertà di passarlo o no.

19.º Avendo l'asso , il re e tre piccoli trionfi comincerete con un piccolo. V. N.º 13.

20.º Coll' asso , col re , col fante e due piccoli trionfi , date principio col re , per far conoscere al vostro compagno con sicurezza che avete pure l'asso ed il fante , e mettendo in mano del compagno la posta , vi giuocherà di trionfo , e voi passerete il fante , non potendovi su ciò accadere verun sinistro , se non nel caso che la regina si trovi sola in mano del giuocatore che viene dopo di voi.

E ciò si riferisce ai seguenti capi 1.º , 2.º e 3.º de' quali si parlerà in appresso.

21.º Avendo il re , la regina e tre piccoli trionfi , comincerete col più piccolo. V. N.º 13 .

22.^o Avendo il re, la regina, il dieci e due piccoli trionfi comincerete col re. V. N.^o 20.

23.^o Avendo la regina, il fante e tre piccoli trionfi comincerete con un piccolo. V. N. 13.

24.^o Avendo la regina, il fante, il nove e due piccoli trionfi, comincerete colla regina. V. N.^o 15.

25.^o Avendo il fante, il dieci e tre piccoli trionfi, comincerete con un piccolo. V. N. 13.

26.^o Avendo il fante, il dieci, l'otto e due piccoli trionfi, giuocherete il fante perchè probabilmente in due giocate caderà il nove; o passerete l'otto quando il vostro compagno risponde a tutto.

27.^o Avendo cinque de' più bassi trionfi, comincerete dal minore, a meno che non abbiate la serie del dieci, del nove e dell'otto, nel qual caso comincerete col più alto.

28.^o Avendo l'asso, il re e due piccoli trionfi, comincerete con uno de' piccoli. Vedi N.^o 13.

29.^o Avendo l'asso, il re, il fante ed un piccolo trionfo, comincerete col re. V. N.^o 20.

30.^o Avendo il re, la regina e due piccoli trionfi, comincerete col giuocarne un piccolo.

31.^o Avendo il re, la regina (dama), il dieci ed un piccolo trionfo, comincerete col re, ed aspetterete che il vostro compagno torni a giuocare

trionfo per passare il dieci, onde aver sicure il fante.

32.^o Avendo la regina, il fante, il nove e un piccolo trionfo, comincerete colla regina per impedire al dieci di fare una base.

33.^o Avendo il fante, il dieci e due piccoli trionfi, si comincerà con un piccolo. V. N.^o 13.

34.^o Avendo il fante, il dieci, l'otto ed un piccolo trionfo, comincerete col fante per non lasciar che il nove faccia una base.

35.^o Avendo il dieci, il nove, l'otto ed un piccolo trionfo, si comincerà col dieci; con che si rimette al discernimento del compagno se vuol passarlo o no.

36.^o Avendo il dieci e tre piccoli trionfi comincerete con un piccolo.

Alcune regole parziali.

1.^o Se avete l'asso, il re e quattro piccoli trionfi ed un buon colore, giuocate tre volta trionfi, altrimenti il vostro colore più forte può essere preso da un trionfo.

2.^o Avendo il re, la regina e quattro piccoli trionfi con un buon colore, sortite col re, perchè se la mano vi viene un'altra volta, in allora avrete trionfi per tre giuocate.

3.^o Avendo il re, la regina, il dieci e tre

piccoli trionfi con un buon colore conviene giuocare il re colla speranza che il fante cada la seconda volta, e non aspettate a passare il dieci per paura che il vostro colore più forte debba essere preso dai trionfi.

4.^o Avendo la regina, il fante e tre piccoli trionfi con un buon colore uscite con un piccolo trionfo:

5.^o Avendo la regina, il fante, il nove e due piccoli trionfi con un buon colore, conviene giuocare la regina colla speranza che il dieci cada la seconda volta; e non si deve aspettare di dar di rifiuto il nove per la ragione addotta nel capo 3.^o

6.^o Avendo il fante, il dieci e tre piccoli trionfi con un buon colore, si giuochi un piccolo trionfo.

7.^o Avendo il fante, il dieci, l'otto e due piccoli trionfi con un buon colore, giuocherete il fante di trionfo per la probabilità che cada il nove la seconda volta.

8.^o Avendo il dieci, il nove, l'otto ed un piccolo trionfo con un buon colore, giuocherete il dieci di trionfo.

Dei giuochi particolari.

1.^a Supponete d'avere il tratto (la mano) e che il vostro giuoco sia composto del re, della regina e del fante di un colore; dell'asso,

del re, della regina e di due piccole carte d'un altro; del re e della regina del terzo colore, e di tre piccoli trionfi. Comincerete coll'asso del vostro miglior colore, con che avvisate il compagno che avete la forza di quello. Dopo ciò non continuerete col re di quel colore, ma giuocherete per seconda carta un piccolo trionfo; e se il compagno non ha forza di trionfi, e quando il vostro avversario giuoca nel vostro colore debole, cioè il re o soltanto la regina; in tal caso conviene sortire col re del vostro miglior colore, e se credete che l'uno o l'altro de' vostri avversari possa prendere col trionfo questo colore, allora giuocherete il re del colore di cui abbiate re, regina e fante. Se accade che i vostri avversari non giuochino nel vostro colore più debole, sebbene il vostro compagno, secondo le apparenze, non possa aiutarvi coi trionfi, in tal caso giuocherete trionfi, qualunque volta restate padrone del giuoco. E con tal mezzo, supponendo che il vostro compagno non abbia che due trionfi, e che cadaun vostro avversario ne abbia quattro, in tre volte non ne rimangono che due contro di voi.

N.º 2. Primi giuocatori o prima mano.

Supponete d'avere l'asso, il re, la regina ed un

piccolo trionfo, coll'asso seguito dal re e da tre carte di un altro colore, e quattro altre carte di niun valore: in tale supposto comincerete dalla regina di trionfo, e continuerete il giuoco coll'asso, con che avvisate che avete ancora il re; e perchè si farebbe cattivo giuoco continuando i trionfi la terza volta, prima d'aver fatti i mattadori del vostro colore più forte, sospenderete di ginoccare trionfi per far sapere al vostro compagno che non vi resta in mano che il re ed una sola carta di trionfo; perchè se aveste l'asso, il re, la regina e due trionfi di più, avendo ginocato trionfi due volte, non potreste riceverne danno ginocando il re. In conseguenza se sortite la terza volta, cominciate colla più piccola carta di un colore, perchè quando il vostro compagno abbia l'asso lo possa dar sopra, onde liberare il ginoco del vostro colore. E tosto che avete fatto conoscere al compagno lo stato del vostro giuoco, avendo esso de' trionfi, cioè uno o due, e restando padrone della mano, non lascerà di ginoccare trionfo, essendo sicuro che il vostro re lo farà uscire dalla mano contraria.

N.º 3. *Secondo Giuocatore.*

Supponete di avere l'asso, il re e due piccoli trionfi, colla quinta maggiore di un altro

colore; nel terzo tre piccole carte consecutive, ed una sola del quarto.

L' avversario che avete alla diritta, comincia a giuocare l' asso del vostro color debole, indi il re: in questo caso gettate una carta, e quando prosiegue, un' altra e così la quarta, sperando che il vostro compagno prenda con un trionfo, nel qual caso o ginocherà un trionfo, o nel vostro colore più forte. Se siasi ginocato trionfo continuate per due volte, e quindi ginocherete il vostro color forte; col qual mezzo, se accade che quattro trionfi si trovino in mano di uno de' vostri avversari e due nell' altro, ciò che presso a poco suole accadere, perchè il vostro compagno dovrebbe averne tre senza il nove, il vostro colore più potente sforza i loro migliori trionfi, e voi avete la speranza di fare la base dispari: per lo contrario se voi aveste forzato coi trionfi una delle migliori carte de' vostri avversari, avreste talmente indebolito il vostro ginoco, che probabilmente non vi sarà riescito di fare cinque basi.

N.º 4. Supponete che abbiate l' asso, la regina e tre piccoli trionfi; l' asso, la regina, il dieci ed il nove d' un altro colore con due altre piccole carte dei due restanti colori. Il vostro compagno ginoca sotto al vostro asso,

regina e nove , e siccome questo giuoco richiede piuttosto d'ingannare i vostri nemici , che di far conoscere il giuoco al compagno , darete il nove , ciò che naturalmente consiglierà la parte contraria , se prende questa carta , a giuocare trionfo. Subito che vi sarà giuocato di trionfo , replicate al vostro avversario , conservando la forza in mano. Se l'avversario che giuocò trionfo , mette un trionfo che non possa essere preso dal vostro compagno , non avendo egli stesso un buon colore , tornerà nel colore del vostro compagno , supponendo che tal colore sia diviso tra il suo compagno e voi. Quando vi riesca quest'astuzia , guadagnerete assai , ma poche volte accade di farlo.

N.^o 5. Supponete d' avere l'asso, il re e tre piccoli trionfi , una quarta di re , ed altre due piccole carte d' un altro colore , ed una carta per cadauno degli altri due : il vostro avversario giuoca un colore , di cui il vostro compagno tiene la quarta maggiore ; il vostro compagno passa il fante , indi subito giuoca l'asso : allora voi rifiutate , e date la vostra carta isolata. Supponete che il vostro compagno giuochi il re e che il vostro avversario a destra vi passi il fante o il dieci di trionfo , non vi mettete un trionfo più forte , perchè vi

farebbe probabilmente perdere due o tre basi, indebolendo il vostro giuoco: ma quando giuoca il colore che voi non avete, prendete con un trionfo, ed allora giuocate la più bassa carta della vostra serie, onde fare che il vostro compagno dia l'asso, o sia forzato a darlo il vostro avversario: poscia giuocherete trionfo quando vi resta il giuoco, indi il color forte: se l'avversario invece di giuocare nel vostro color debole, giuoca di trionfo, seguitate per due volte, ed allora sortirete colla forza del vostro colore principale.

Osservazioni sicure, dietro le quali potete accertarvi che il vostro compagno non ha più carte del colore giuocato da voi o da lui.

1.° Supposto che voi sortiate colla regina, avendo inoltre dieci, nove e due piccole carte di un colore; la seconda mano dà il fante, il vostro compagno l'otto. Siccome voi avete la regina, il dieci, ed il nove, è chiaro ch'egli non ha più carte di quel colore. Perciò dovete fare il vostro giuoco di conformità, o forzandolo di prendere questo colore con un trionfo, se voi siete ben provveduto di trionfi, o pure giuocando un altro colore.

2.° Supponete di avere il re, la regina e

parecchie altre carte di un colore, e che cominciate col re ; se il vostro compagno passa il fante , è segno che non tiene altra carta di tal colore.

3.^o Supponete che abbiate il re , la regina e diverse altre carte dello stesso colore e che cominciate col re. Torna utile in alcuni casi di giuocare nel compagno quando ha l'asso, e soltanto una piccola carta di quel colore per prendere il re del compagno ; perciocchè supposto che sia ben provveduto di trionfi , dopo aver fatto il re del compagno , sortirà con un trionfo , e dopo aver spogliata la tavola di trionfi tornerà nel colore del compagno ; ed avendo prima dato l'asso , ha liberato al compagno il suo colore intiero , ciò che probabilmente non sarebbesi fatto se avesse tenuto in mano il mattadore. Supponendo poi che il vostro compagno non abbia altre buone carte fuori di questo colore , non ne deriva verun danno per la perdita del re preso dall' asso , perchè se voi avete una buona carta per portare il giuoco in questo colore voi guadagnate tutte le basi che si fanno nel medesimo , per avere giuocato in tal modo. E siccome il vostro compagno ha preso il re coll' asso , e dopo è uscito con un trionfo , avete motivo di credere che abbia un' altra carta del colore per ritornare ;

ed è per questo che mai non devesi dare di rifiuto alcuna carta di quel colore, quand' ancora si avesse un re e una regina accompagnata che si volesse conservare.

Giuochi particolari per sforzare e ridurre alle strette i vostri avversari; e per far conoscere il vostro giuoco al compagno.

1.^o Supponete oh' io giuochi l' asso di un colore, del quale tengo l' asso, il re e tre piccole carte; e che l' ultimo giuocatore, non inclini a dare trionfo; se io non sono fortissimo di trionfi, non devo giuocare il re, ma conservare questo mazzadore, giuocando una piccola carta dello stesso colore per indebolire il suo giuoco.

2.^o Se siasi giuocato un colore di cui non abbiate niente, e quando siate sicuro che il vostro compagno non ha la miglior carta di quel colore, dovete per ingannare la parte contraria rifiutare del vostro colore più forte, ma nello stesso tempo per levare ogni dubbio al vostro compagno quando è padrone della giocata, bisogna dare del vostro color debole. Questo metodo di giuocare avrà generalmente buon effetto, a meno che contro espertissimi giuocatori, e con questi ancora il più delle volte vi riuscirà bene.

Dei giuochi particolari pei quali arrischiate di perdere uno o due per guadagnar tre.

1.^o Supponete che fiori sia trionfo, e che dal vostro avversario si giuochi cuori, se il vostro compagno, non avendo cuori, rifiuta pieche, conoscete chiaramente che egli non ha in mano che trionfi e quadri, e guadagnando questa base, ed essendo troppo debole di trionfi non ardite forzarlo: supponendo che abbiate il re, il fante ed un piccolo quadro, ed inoltre che il compagno abbia la regina e cinque quadri; in tale supposto giuocando prima il vostro re, poi il fante, tra voi ed il compagno verrete a fare cinque basi con quel colore: e per lo contrario se aveste giuocate un piccolo quadro e che la regina del vostro compagno fosse stata presa dall'asso, il re ed il fante che sarebbero rimasti in vostra mano, avrebbero impedito il giuoco di quel colore, e sebbene abbia il trionfo maggiore, pure giuocando un piccolo quadro, ed il suo maggior trionfo essendo stato forzato, con tal metodo verreste a perdere in questo taglio tre basi.

2.^o Supponete che in caso uguale al precedente, abbiate la regina, il dieci ed una piccola carta del color forte del compagno; oìè

che fu mostrato col precedente esempio, e che il vostro compagno abbia il fante e cinque piccole carte nel suo color forte, aspettando a voi il far giuoco, dovete giuocare la regina; e giuocando un' altra volta, il dieci; e supponete che abbia il trionfo maggiore, viene con tale metodo a fare quattro basi con quel colore; ma se voi giuocaste una piccola carta del colore medesimo, essendo fatto il suo fante, la regina rimasta in vostra mano nella seconda giuocata, mentre il suo maggior trionfo sia stato forzato, impedisce il giuoco di quel colore, ed in tal modo verreste a perdere tre levate in questo taglio.

3.^o Ne' precedenti esempi si è supposto che voi abbiate la mano (il tratto) e l' opportunità di far sertire dalle mani del vostro compagno le migliori carte del suo colore per far luogo all' intero colore. Supponghiamo adesso che la direzione trovisi in mano del vostro compagno, e mostri nel progresso del giuoco d' avere un colore assai forte, p. e. l' asso, il re e quattro piccole carte, e voi abbiate la regina, il dieci, il nove ed un' altra piccola carta, in questo caso dovete dare sull' asso giuocato dal compagno il nove, quando giuoca il re il dieci; e con ciò la terza volta venite a fare la vostra regina, e colla piccola carta

che vi resta non impedito che il compagno termini tutto il suo colore, in vece che se voi aveste tenuto la regina ed il dieci, ed il fante fosse caduto dalla mano contraria, avreste in questo taglio perdute due basi.

4.^o Supposto che il compagno, avendo un colore assai forte, e voi avendo il re, il dieci ed una piccola carta, quello giuochi l'asso: in tal caso convien dare il dieci, e nel secondo turno il re; e così si toglie la possibilità della distruzione del colore forte del compagno.

5.^o Supponete che il compagno abbia l'asso, il re e quattro piccole carte nel suo color forte, e voi abbiate la regina, il dieci ed una piccola carta dello stesso colore, darete sul suo asso il dieci, e quando giuecherà il re abbasserete la regina; o con tal procedere non verrete che ad arrischiare una base per prenderne quattro.

6.^o Supponete adesso di avere cinque carte del color forte del vostro compagno, cioè la regina, il dieci, il nove, l'otto ed una piccola carta, e che il vostro compagno abbia l'asso, il re e quattro piccole carte; quando il compagno giuoca l'asso darete l'otto, sul re il nove, e la terza volta, quando gli avversarj non hanno più carte di quel colore,

prenderete colla regina; poi giuocherete il dieci, indi la piccola carta per dare il giuoco in mano al compagno, e così guadagnerete una base.

Dei giuochi parziali che deconsi fare se uno o l'altro dei vostri avversarj ha un onore voltato sul tavolo.

1.º Supponete che il fante sia voltato alla vostra destra, e che voi abbiate il re, la regina ed il dieci, per fare in modo di prendere il fante, comincerete col vostro re, per cui il compagno si accorgerà che avete la regina ed il dieci, tanto più se voi sortite per la seconda volta e non abbassate la regina.

2.º Se il fante è voltato, come si disse poco anzi, e voi abbiate l'asso, la regina, ed il dieci, giuocando la regina, risponderà colla stessa vista come per la precedente regola.

3.º Se la regina è voltata alla vostra mano destra, e che voi abbiate l'asso, il re ed il fante, giuocando il re, il compagno risponderà per lo stesso fine.

4.º Supponete che un onore sia voltato alla vostra sinistra, e che voi non ne abbiate, in tal caso giuocherete sotto quest' onore, ma se ne avete uno, fuori che l'asso, dovete an-

dare circospetto a giuocare i trionfi, perchè nel caso che il vostro compagno non abbia onori, l'avversario volgerebbe il vostro proprio giuoco contro di voi.

Si riferisce un caso per mostrare il pericolo di forzare il compagno.

Supponete che *A* e *B* siano compagni, che *A* abbia una quinta maggiore di trionfi, con una quinta maggiore e tre piccole carte di un altro colore, ed abbia egli il tratto: supponete per lo contrario che gli avversarj *C* e *D* abbiano soltanto cinque trionfi tra l'uno e l'altro; si è in questo caso che il compagno *A*, avendo il cominciamento del giuoco farà tutte le basi.

Ma supponete invece, che *C* abbia cinque piccoli trionfi con una quinta maggiore e tre piccole carte di un altro colore, e che al *C* spetti di far giuoco, allora questi sforza l'*A* a dare trionfo pel primo, e con tal mezzo *A* non può guadagnare che cinque basi.

*Un caso per dimostrare
il vantaggio della corrispondenza.*

Suppongasi *A* e *B* associati, e che l'*A* abbia una quarta maggiore di fiori, che sono i trionfi,

un' altra quarta maggiore di quadri e l' asso di picche. Supponete inoltre che gli avversari *C* e *D* abbiano le seguenti carte: *C* quattro trionfi, otto cuori ed un picche, *D* cinque trionfi ed otto quadri. *C* avendo la mano, comincia a giuocare un cuore, *B* lo prende con un trionfo; *D* giuoca un quadro, *C* lo prende con un trionfo, e così proseguendo il giuoco, ogni compagno nel suo colore, prende una quarta maggiore d' asso col trionfo. *C* che ha il tratto (la mano), alla nona base giuoca un picche, che *D* prende con un trionfo: ed è in questo modo che *C* e *D* hanno guadagnate le prime nove basi, ed hanno lasciato l' *A* soltanto colla quarta maggiore di cuori. Qualunque volta vi riuscirà di stabilire una corrispondenza non vi lascerete fuggire una così bella occasione.

- *Varj casi mescolati con alcune speculazioni per dimostrare quando convenga giuocare in seconda mano il re, la regina, il fante ed il sei sopra una piccola carta di qualunque colore.*

1.° Supponete di avere quattro piccoli trionfi, e che abbiate di cadauno degli altri tre colori una base sicura. Supponete altresì che il vo-

stro compagno non abbia trionfi, nel qual caso è giuoco forza che gli altri nove trionfi siano divisi tra i vostri avversarj; cioè cinque in una mano e quattro nell'altra; allora tutte le volte che avete il giuoco dovete sortire con un trionfo, e quando aveste da giuocare quattro volte, in tal caso, i vostri avversarj con nove trionfi non farebbero che cinque basi; in vece che se voi aveste permesso che facessero i loro trionfi separatamente l'uno dall'altro, ne avrebbero fatte nove.

Questo conto prova la necessità di far cadere nella maggior parte delle occasioni due trionfi con uno.

Avvi per altro un'eccezione alla regola precedente, ed è quando trovate che i vostri avversarj siano fortissimi in qualche colore particolare, e che il vostro compagno non possa assistervi: conviene in allora esaminare i punti dei vostri avversarj ed i vostri, e conservare in vostra mano un trionfo, per prendere col medesimo un determinato colore; e questo sarebbe un modo per salvare o guadagnare una partita.

2.^o Suppongasi che voi abbiate un asso, la regina e due piccole carte di qualche colore, e che il vostro avversario allà diritta lo ginocchi; in tal caso non conviene dare la regina

perchè torna lo stesso come se il vostro compagno abbia una miglior carta nella terza mano, ed in tale supposto avreste la forza in quel colore

Sarà un'eccezione della precedente regola se voi aveste bisogno del tratto, ed in tal caso dovrete giuocare la regina.

Non devesi mai sortire con un re, con un fante, o con piccola carta, perchè si può scommettere due contro uno, che il vostro compagno non ha l'asso, ed egualmente 32 a 25, o circa 4 a 5 che ha l'asso e la regina; e perciò non avendo voi che cinque o quattro in favor vostro, e dovendo avere quattro carte in un altro colore, supponete che il sei sia la più alta, voi sortirete o ginocherete in quel colore, perchè sarebbe egualmente probabile che la miglior carta trovisi in mano del vostro compagno o dell'ultimo giuocatore, e se l'asso del primo colore si trova dopo di voi, ciò che può egualmente essere, quando non l'abbia il vostro compagno, allora è, che giuocando contro i vostri avversarj quel colore, probabilmente farete due basi.

4.^o Supponete che si mostri nel corso del ginoco, che al vostro compagno ed a voi avanzino quattro o cinque trionfi quando più non ne hanno i vostri avversarj, e che non

abbiate veruna carta per guadagnare, ma invece abbiate tutta la ragione possibile di credere che il vostro compagno abbia una tredicesima, ed altra buona carta in mano: in tal caso giuocherete un piccolo trionfo, per dargli o procurargli il tratto, onde poter dare di rifiuto tutte le vostre cattive carte sopra le sue buone.

Alcune istruzioni per giuocare nella seconda mano il re, la regina, il fante o il dieci di qualche colore.

Suppongasì che abbiate il re senza piccole carte di qualsiasi colore, e che il vostro avversario alla destra giuochi di quel colore; se questi è un buon giuocatore, non passate il re, ad eccezione che non abbiate bisogno di avere la mano, perchè un esperto giuocatore non sorte nel giuoco di cui tiene l'asso, ma lo conserva onde valersene per introdursi per suo mezzo nel suo color forte, quando tutti i trionfi sono giuocati.

2.^o Supponete di avere la regina, ed una piccola carta di qualche colore, e che il vostro avversario alla dritta giuochi lo stesso colore; in allora non date la regina, perchè se il vostro avversario giuocò d'asso e di fante,

al suo ritorno vi passerà il fante, ciò che in generale è buon giuoco, e specialmente se il suo compagno, ha giuocato il re, nel qual caso fate la vostra regina. Ciò fa conoscere al vostro avversario che voi non avete forza in quel colore, e per conseguenza lo obbligherete di far forza sul vostro compagno, e di fargli cadere tutto il colore.

3.^o Convien inoltre osservare quando si abbia il fante o il dieci di un colore con alcune piccole carte del medesimo, essere un cattivo giuoco se si getta l'una o l'altra in seconda mano, perchè d'ordinario la terza mano ha l'asso, il re, o la regina del colore giuocato, lo che fa conoscere al vostro avversario che voi siete debole.

4.^o Supponete d'avere l'asso, il re e tre piccole carte d'un colore, e che il vostro avversario a mano destra giuochi, voi date l'asso ed il vostro compagno il fante. Nel caso che voi abbondiate di trionfi, converrebbe avere una piccola carta di quel colore per farla prendere dal vostro compagno; ed a specialmente in questo modo, che conservesete il giuoco in vostra mano, e che facendo conoscere al compagno che siete forte di trionfi, si risolverà o a giuocare per fissare una serie, o pure a sortire con un trionfo, se ne tiene molti, o abbia la preferenza in qualche altro colore.

Istruzioni per giuocare quando l'asso, il re, o la regina sono voltati sul tavolo alla vostra mano destra.

1.^o Suppongasi l'asso voltato alla vostra destra, e che voi abbiate soltanto il dieci ed il nove di trionfo, coll'asso, il re e la regina d'un altro colore ed otto carte di niun valore. Comincerete coll'asso o col colore di cui avete l'asso, il re e la regina, con che fate conoscere al compagno, che voi avete in questo la forza; indi giuocherete un trionfo, per essere probabile che il vostro compagno abbia il re, la regina o il fante, sebbene si possa scommettere uno contro due che non ha due onori. Se l'accidente fa che li abbia, e che sieno re e fante, in allora passate il vostro dieci, e sonovi tredici probabilità contro dodici che l'ultimo giuocatore ha la regina di trionfo, supponendo che non l'abbia il vostro compagno. Allora se il compagno ha la mano, giuocherà nel vostro colore più forte; e voi che avrete dopo ciò il giuoco, giuocherete il nove di trionfo, ciò che pone il vostro avversario in potere del 3 la regina che trovasi dopo di lui.

Il precedente caso dimostra come si possa rendere un asso voltato contro di voi vantag-

gioso meno che sia possibile alla parte contraria.

2.^o Il re o la regina essendo voltati alla vostra dritta procederete, nella stessa maniera, ma devesi sempre aver riguardo all'abilità del compagno, per l'ordinario un buon giuocatore farà buon uso d'un tal giuoco, che un cattivo lo farà pochissime volte.

3.^o Supponete che il vostro avversario alla dritta ginocchi il re di trionfo, e che voi abbiate l'asso e quattro piccoli trionfi, con un buon colore; in tal caso conviene lasciar passare il re; ed avendo inoltre la regina ed il fante di trionfo con un altro piccolo, come giuocatore moderato giuocherà il piccolo, immaginandosi che il suo compagno abbia l'asso: quando però giuochi il piccolo trionfo, lasciatelo egualmente passare, essendo probabile che il vostro compagno ne abbia uno migliore dell'ultimo giuocatore. Così stando la cosa, s'egli è buon giuocatore saporrà che abbiate una buona ragione per condurvi in tal modo, e conseguentemente se ha un terzo trionfo, lo giuocherà, e non avendone giuocherà il suo miglior colore.

4.^o Un caso difficile per guadagnare la base dispari.

Supposto che *A* e *B* siano compagni contro *CD*, che il ginoco sia di nove punti dall'una e dall'altra parte, e tutti i trionfi siano caduti. *A* essendo l'ultimo a giuocare tenga l'asso e quattro piccole carte in mano d'un colore ed una terza carta bassa, *B* solamente due piccole carte del colore di *A*; *C* abbia la regina ed alcune altre piccole carte di quel colore; *D* il re, il fante ed una piccola carta. In tal caso *A* e *B* guadagnano tre levate, e *CD* quattro. Per conseguenza *A* deve guadagnare quattro basi per guadagnare il giuoco o fare la partita. *C* giuoca questo colore, e *D* vi dà il re: *A* gli dà questa base, e *D* ritorna lo stesso colore. *A* lo passa, *C* vi aggiugne la regina in guisa che *CD* hanno fatte sei basi, e *C* supponendo che l'asso di questo colore sia in mano del suo avversario, ritorna collo stesso colore, e con tal mezzo *A* guadagnerà le quattro ultime basi, e per conseguenza la partita.

5.^a Supponete che abbiate il re e cinque piccoli trionfi, e che l'avversario alla destra giuochi la regina; in tal caso non conviene dare il re, perchè è egualmente probabile che l'asso sia in mano del vostro compagno o dell'altro avversario, e supponendo che il vostro avversario abbia la regina, il fante ed un piccolo trionfo, si potrebbe scommettere che l'asso

sia solo in mano del vostro avversario e del vostro compagno: nell' un caso o nell' altro giuochereste male gettando il vostro re; ma se la regina di trionfo è di già giuocata, e voi abbiate il re con due o tre soli trionfi, allora è meglio passare il re, perchè si giuoca egualmente bene sortendo colla regina o con un piccolo trionfo; e se il vostro compagno avesse il fante, ed il vostro avversario a sinistra avesse l' asso, trascurando di dare il re, verreste a perderlo.

*Quando il dieci o il nove sono voltati
alla vostra mano destra.*

1.^o Supponete che il dieci sia voltato, e che voi abbiate il re, il fante, il nove e due piccoli trionfi, con altre otto carte di niun valore, e che convenga sortire con un trionfo. In tal caso cominciate dal fante, per prevenire il dieci e fare una base; e sebbene si possa mettere quattro contro cinque, che il vostro compagno abbia un onore, pure se questo mancasse dando il nove nel ritorno del vostro compagno voi avete il dieci in vostro potere.

2.^o Se è voltato il nove, e voi abbiate il dieci e due piccoli trionfi, giuocando il dieci torna lo stesso.

3.^o Convien fare grandissima differenza tra una sortita a scelta, ed una sortita di carta forte del vostro compagno, perchè nel primo caso, deve suppersi avere giuocato nel suo miglior colore, e trovandovi difettoso in questo, e non abbastanza provveduto di trionfi, e non avendo il coraggio di forzarvi, giuocherà il suo color seguente, ciò che lo dimostra debole di trionfi; ma s'egli continuasse a giuocare il suo primo colore dovreste giudicarlo forte di trionfi, e farete il vostro giuoco a seconda delle circostanze.

4.^o Niente è più dannoso del mutar frequentemente, perchè in ogni nuovo colore si arrisobia di dare la preferenza all'avversario.

5.^o Se avete l'asso, il re ed una piccola carta di qualche colore con quattro trionfi, e che il vostro avversario alla diritta giuoca questo colore, convien lasciare, perchè si potrebbe scommettere a pari che il vostro compagno tiene una carta migliore dell'ultimo giuocatore; e così stando la cosa venite a guadagnare una base, in caso contrario, nulla perdereste, perchè probabilmente voi avrete l'ultimo trionfo.

Avvertimento di non privarsi delle carte superiori del color forte del vostro avversario.

1.^o Nel caso che siate debole di trionfi, e che abbiate ragione di sospettare che non sia forte nemmeno il compagno, siate circospetto nel passare le carte superiori del color forte del vostro avversario; perchè supponendo che il vostro compagno giuochi l'asso di un colore, di cui voi avete il re, la regina e solamente una piccola carta, e che passiate la regina, quando questo colore è giuocato di nuovo, lo che fa sapere al vostro compagno che avete il re, e che il compagno torni nello stesso colore, non conviene giuocare il re, perchè se il giuocatore di questo colore o il suo compagno ha l'ultimo trionfo, arrischiare di perdere tre basi per prenderne una.

2.^o Supponete che il vostro compagno tenga dieci carte restanti, e che pajano consistere in trionfi ed in un solo colore, e che voi abbiate il re, il dieci ed una piccola carta del suo color forte, colla regina e due piccoli trionfi; in tal caso giudicate avere cinque carte di cadaun colore, e quindi dovete giuocare il re del suo color forte, e se guadagnate questa

base, giuocherete dopo la regina di trionfo; e se questa vien pure a casa vostra, passerete a giuocare i trionfi. Questo metodo si adopera in ogni conto di giuoco, tranne quando si marca quattro o nove.

3.^o Dobbiamo ricordarci del trionfo che è voltato sul tavolo.

4.^o Se il vostro avversario a mano destra giuoca un colore, del quale abbiate il dieci e due piccole carte, se alla terza mano vi mette il fante, il vostro compagno prende colore; e se il vostro avversario giuoca lo stesso colore un'altra volta, e quando giuochi una piccola carta, voi darete il vostro dieci perchè salverà l'asso del vostro compagno, nella supposizione che il vostro avversario a destra giuochi la regina.

5.^o Supposto che abbiate il miglior trionfo, e che l'avversario *A* più non ne abbia che un solo, e sembri che l'avversario *B* tenga un fortissimo colore; in tale caso, quantunque permettiate all'avversario *A* di fare il suo trionfo, pure conservando in vostra mano il trionfo, impedirete a *B* di fare il suo colore forte, perchè se avete fatti cadere i trionfi dell'avversario *A*, ciò farebbe la diversità di una base, quando invece con tal metodo probabilmente salverete tre o quattro basi.

6.^o Il seguente caso accade frequentemente.

Se avete due trionfi rimastivi in mano quando il vostro avversario è ridotto ad un solo, e sembra che il vostro compagno abbia un color forte, in tal caso dovete giuocare trionfo, perchè spogliandone la mano dell' avversario, non rimane più ostacolo al colore del compagno.

7.^o Nel caso supposto, che abbiate tre trionfi quando più non ne hanno gli altri, ed abbiate soltanto quattro residue carte di un tale colore, dovete giuocare un trionfo per far vedere al vostro compagno che sono tutti in vostra mano, e dar luogo altresì ad alcuno degli avversarj di dare di rifiuto una delle carte del vostro colore; e con ciò, supponendo che siasi giuocato una volta di quel colore, ed adesso una di rifiuto, che fanno cinque, e quattro che vi restano in mano, nove; non trovandone più di quattro tra tutti gli altri giuocatori; ed il vostro compagno avendo una simile occasione di tenere una delle migliori carte di quel colore, vi troverete favorito dall' accidente a fare tre basi, che probabilmente non avreste potuto fare in altra maniera.

8.^o Supponete d' avere cinque trionfi e sei piccole carte di un colore, e che spetti a voi a giuocare; in questo supposto giuocherete una delle sei carte, perchè essendo mancante di

due colori, il vostro avversario probabilmente sentirà con un trionfo, che sarebbe un fare il vostro giuoco, quando per lo contrario se aveste voi stesso cominciato a giuocare trionfi, sareste stato forzato e per conseguenza distrutto il vostro giuoco.

*Ricapitolazione delle serie di colori
di già spiegate.*

1.^o Nel trionfo convien giuocare la maggior carta, a meno che non abbiate l'asso, il re e la regina, nel qual caso giuocherete la più piccola per far conoscere al compagno lo stato del vostro giuoco.

2.^o Negli altri colori che non sono trionfo, se aveste una serie di carte del re, della regina e del fante, e due piccole carte, abbiate forza o no di trionfi, è sempre meglio cominciare dal fante, perchè facendo uscir l'asso da qualche mano, vi liberate tutto il colore.

3.^o Nel caso che abbiate forza di trionfi, e supposto che abbiate una serie di regina, di fante, di dieci; o pur di fante, di dieci, di nove e di due piccole carte di alcun colore, conviene giuocare la maggiore, perchè se uno o l'altro degli avversarj la prendesse con un trionfo nella seconda giuocata, avendo

voi molte carte del colore, potete spogliarli di trionfi e fare ciò che vi resta di quel colore.

4.^o Se avete una serie di re, di regine, di fante ed una piccola carta di qualche colore, o siate ben provveduto di trionfi, o no, giuocherete sempre il vostro re, e farete lo stesso in qualche inferior serie di colori, se non avete che quattro carte.

5.^a Peraltro se siete debole di trionfi, comincerete sempre col più basso della serie del colore, se ne avete cinque; perciocchè supponete che il vostro avversario abbia l'asso di quel colore, egli lo farà allora, e se avete voi l'asso e quattro piccole carte di qualsiasi colore, ed essendo debole di trionfi, sortiste con tal colore, dovete giuocare l'asso; ma se avete forza di trionfi, giuocherete il colore a piacer vostro, che essendo debole di trionfi, conviene giuocare la riserva.

6.^o Essere forte o debole di trionfi significa, nel primo caso, avere l'asso, il re e la regina, o la regina ed il fante o la regina ed il dieci, o il fante, il dieci e tre piccoli trionfi. In cadauno degli enunciati casi potete essere supposto forte di trionfi, e quindi giuocherete secondo le precedenti regole, essendo moralmente certo d'avere la forza. Se poi non avete che due o tre piccoli trionfi, allora voi siete debole di trionfi.

7.^o O sia che abbiate l'asso, il re, la regina, o soltanto il fante con tre piccoli trionfi, questi vi consigliano a forzare il vostro compagno a qualche punto della partita.

8.^o Se per accidente voi o il vostro avversario abbiate forzato il vostro compagno: sebbene siate debole di trionfi, e che spettando a lui a giuocare, non giuochi trionfi, forzate immediatamente tosto che il giuoco resta in mano vostra, a meno che non abbiate voi stesso in mano un buon colore.

9.^o Se non avete che due altre piccoli trionfi, e che la vostra mano destra avversaria giuochi un colore che voi non avete, prendete con un trionfo per far conoscere al vostro compagno che siete debole di trionfi.

10.^o Supposto che abbiate l'asso, il fante ed un piccolo trionfo, e che il vostro compagno giuochi trionfo di re e tre piccoli trionfi, e che il vostro avversario a sinistra abbia lo stesso numero come quello alla dritta, in tal caso date il fante e giuocando il vostro asso, se la regina sta nella mano avversaria a destra, voi guadagnate una base, ma se trovasi alla sinistra e che giuochiate l'asso, allora arrischiate il fante, ammettendo che il vostro avversario di sinistra vi metta la regina, come far deve. Trattasi dell'uno al due,

che uno degli avversarj abbia il dieci, e per conseguenza voi non fate alcuna base.

11.^o Se il vostro compagno giuocò asso, e che voi abbiate il re, il fante ed un piccolo trionfo, giuocando il fante, ed in appresso il re, ciò esattamente risponde al proposto dalla precedente regola. E conviene tenere lo stesso metodo negli altri colori.

12.^o Essendo forte di trionfi, ed avendo il re, la regina e due piccole carte di un altro colore, giuocate una piccola, ma quando siate debole di trionfi, cominciate col re.

13.^o Se il vostro avversario alla destra giuoca un colore di cui avete la regina e due piccole carte, quando vi troviate forte di trionfi, passerete.

14.^o Se avete l'asso, il re e due piccole carte in qualche colore, e siate forte di trionfi, se il vostro avversario alla diritta giuoca quel colore, passerete.

Dei casi addizionali.

1.^o Quando pare che gli avversarj abbiano tre o quattro trionfi residui e più non ne abbiate voi, nè il vostro compagno, non cesserete mai di forzare l'una o l'altra mano a giuocare di trionfo.

2.^o Supponete d'avere il tredicesimo trionfo, la tredicesima carta di un altro colore ed una carta di regina, in tal caso giuocherete l'ultima.

3.^o Se bramate che il vostro avversario giuochi un trionfo, ed il vostro compagno sia sortito con un colore del quale voi avete l'asso, il fante, il dieci, il nove e l'otto, giuocherete l'otto, che persuaderà il vostro compagno a giuocare un trionfo.

4.^o Supponente di avere una quarta maggiore in qualche colore, con una o due carte di più, e che vogliate informare il vostro compagno che avete la forza, in tal caso getterete l'asso sopra qualche colore che non avete.

5.^o I giuocatori moderati quando il re è voltato alla mano sinistra, ed abbiano la regina ed un piccolo trionfo, giuocano la regina.

6.^o Supponete che siano giuocate dieci carte, e che il vostro avversario alla sinistra abbia tuttavia tre trionfi, voi soltanto due, il vostro compagno veruno, e che l'avversario alla dritta giuochi una tredicesima carta, o un'altra carta, voi passerete trionfo per guadagnare una base, perchè l'avversario a mano manca deve dare trionfo.

7.^o Se volete far sapere al compagno lo stato del vostro giuoco; supponendo che abbiate una

quarta maggiore di trionfo, e che siate obbligato di trionfare, giuocherete il più alto, indi seguirete col più basso, e con ciò metterete in chiaro il vostro giuoco, e vi procurerete il mezzo di far fare molte basi. Un tal metodo lo praticherete pure in tutti gli altri colori.

8.º Se il vostro compagno grida ad otto punti avanti il suo tempo, gli giuocherete trionfo, o siate forte o no; perohè quando domanda prima di essere obbligato, è un dichiarare d'aver forza di trionfi.

9.º Supponete che il vostro avversario destro abbia voltata la regina di fiori, e che giuochi il fante, e voi abbiate l'asse, il dieci ed un altro fiore, vi asterrete dal prenderlo.

10.º Un caso di *Slem*. Supponete *A* e *B* compagni contro *C D*, e che *A* faccia le carte. *A* tiene il re, il fante, il nove ed il sette di fiori che è trionfo, una quarta maggiore di quadri, una terza maggiore di cuori, e l'asse ed il re di picche.

B ha nove quadri, due picche e due cuori.

D ha l'asse, la regina, il dieci e l'otto di trionfo con nove picche. *C* tiene cinque trionfi ed otto cuori.

A giuoca un trionfo, che *D* prende, e *D* giuoca picche che vien preso da *C*; *C* giuoca trionfo che vien preso dal suo compagno *D*.

Questi giuoca un picche, che resta preso da *C* con un trionfo: allora *C* giuoca un trionfo che *D* prende; e perchè *D* ha il miglior trionfo, lo giuoca, onde *D* avendo sette picche in mano, li guadagna e per conseguenza fanno *Slem A e B*.

11.^o Se il compagno giuoca il re e voi non abbiate carte di quel colore, passate, rifiutando una cattiva carta, tranne il caso, che il vostro avversario destro v'abbia posto l'asso.

12.^o Supponete che il vostro compagno giuochi la regina, e che l'avversario vostro a mano destra la prenda coll'asso e torni collo stesso colore, in caso che voi non ne abbiate, non date trionfo, ma una cattiva carta, con che fate luogo al colore del vostro compagno: ad eccezione per altro che non si tratti di una base decisiva, e che siate debolissimo di trionfi.

13.^o Supponete di avere l'asso, il re, ed una piccola carta e che il vostro avversario a sinistra giuochi sotto questo colore, quando abbiate quattro piccoli trionfi, e qualche altro colore di conseguenza per giuocare, e che il vostro avversario a mano destra giuochi il nove o altra piccola carta, in questo caso voi la prenderete coll'asso, e giuocando una piccola carta dello stesso colore, rivolgete il giuoco

contro il vostro avversario, che avrà ragione di credere che il re si trovi dietro di lui, e per conseguenza, quando ancor l'abbia, non giuocherà la regina. Con ciò voi avete la probabilità di guadagnare una base con questo metodo, introducendo per tal via il vostro compagno nello stato del vostro giuoco.

14.^o Se il compagno vi sforza a prendere con un trionfo nel principio della partita, dovete supporlo forte di trionfi, fuorchè nel caso d'aver 4 o 9 punti; e perciò se voi avete forza di trionfi, li giuocherete.

15.^o Supponete che abbiate otto punti, e che il vostro compagno non abbia onori, e voi abbiate il re, la regina, il dieci, o la regina, il fante ed il dieci di trionfo; giuocherete sempre il dieci, per far conoscere al vostro compagno che avete due onori.

16. Supponete che il vostro avversario a mano destra gridi ad otto e che il suo compagno non abbia onori, e voi abbiate il re, il nove e due piccoli trionfi, allora date il nove sul trionfo giuocato dal vostro compagno.

17.^o Supponendo che voi giuechiate un colore, nel quale avete l'asso, il re e due altre carte, se voi giuocate l'asso ed il vostro compagno dia il dieci o il fante, ed abbiate una

sola carta d' un altro colore , con soli due e tre piccoli trionfi , in tal caso giuocherete la carta semplice.

18.° Se il vostro compagno giuoca l' asso di un colore, di cui abbia asso , regina , fante e due carte , e prosegua colla regina , nel caso che voi abbiate il re con due piccole carte in quel colore , prendete la regina col re ; e supposto che abbiate forza di trionfi spogliate il ginoco di questi , ed avendo la piccola carta per entrare nel colore del vostro compagno , guadagnerete molte basi.

Come debbasi giuocare per una levata dispari.

1.° Supposto, che abbiate la mano, l' asso, il re e tre piccoli trionfi, con quattro piccole carte d' un altro colore, tre piccole carte del terzo, ed una piccola del quarto, giuocherete la carta sola, che venendo presa dall' ultimo giuocatore, lo move a giuocare trionfi, e nel vostro color debole, nel qual caso fate *tenacia*.

2.° Supponendo che debba giuocare il vostro compagno e che giuochi l' asso di un colore, che sia preso dal vostro avversario colla regina, col fante, o col dieci di trionfo, voi non dovete prenderle con un maggiore trionfo, ma dare una piccola carta del vostro più de-

bole colore , perchè fate con ciò che il vostro compagno sia l' ultimo a giuocare e gli date la preferenza sul vostro color debole .

Supponete che ancora vi abbisognino quattro o cinque punti e che abbiate la mano.

1.^o Giuocate un piccolo trionfo se il vostro compagno è meglio provveduto di trionfi che non l' ultimo giuocatore , e quando torna a giuocare voi darete il re , e continuerete poscia a giuocare il colore in cui avete quattro carte.

Faccendovi attenzione , questo esempio in tutte le parti del giuoco è di grandissima conseguenza per il giuocatore , perchè quando non ha un buon colore da giuocare , essendo il suo compagno l' ultimo giuocatore , ottiene la preferenza nel suo color debole .

2.^o *A B* sono uniti contro *C D* ; dodici trionfi sono di già giuocati , e non rimangono che sette carte in ciascheduna mano , delle quali l'*A* tiene l' ultimo trionfo , ed inoltre l' asso , il re e quattro piccole carte di un colore . *A* deve giuocare una piccola carta di questo colore , perchè deve presumersi che il suo asso prenda in appresso una miglior carta dell' ultimo giuocatore , ed in tal caso se accadesse

che quattro di tal colore si trovassero nell' una o nell' altra mano degli avversarj, sarà capace di fare cinque basi; che quando avesse giuocato l' asso non ne avrebbe fatte più di due. Se l' uno o l' altro degli avversarj non ha che tre carte di tal colore, *A* viene ad avere la stessa supposizione di guadagnare sei basi.

3.^o Supposto *A* e *B* associati contro *C* *D*, e che siano giuocati otto trionfi, e ne rimangano 4 ad *A*. *C* avendo il miglior trionfo non deve giuocarlo, perchè ne lascerebbe tre in mano di *A*; ma in caso che il compagno di *A* avesse qualche lungo colore da fare, *C* conserverebbe il suo trionfo per impedirgli di farlo, prendendo una base col suo trionfo.

4.^o Un caso curioso.

Supposte tre mani di carte contenenti ciascuna 3 carte fatte, *A* chiama i trionfi, e *B* sceglie la mano che più gli piace. *A* avendo l' alternativa dell' una o dell' altra delle due mani guadagna due basi.

Fiori devono essere trionfi.

La prima mano tiene l' asso, il re ed il sei di cuori.

La seconda la regina ed il dieci di cuori ed il dieci di trionfo.

La terza il nove di cuori ed il due ed il tre di trionfo.

La prima mano guadagna della seconda, la seconda della terza e la terza della prima.

Le leggi del Whist.

1.^o Se facendo le carte si souopre una carta, la parte contraria può pretendere di rifarle; ma se l'uno e l'altro ne fossero la causa, in tal caso il tagliatore ha la scelta.

2.^o Se una carta è veduta durante il taglio, si deve farne un altro, quando però non sia l'ultima carta.

3.^o Ognuno deve vedere che ha ricevuto tredici carte, perciò se accade che taluno non ne avesse che dodici, e non se ne avesse che dopo fatta la prima base, e che tutti gli altri giuocatori abbiano il loro giusto numero, il giuoco resta; e quindi colui che giuoca con dodici carte viene castigato per ogni rifiuto che ha fatto; ma se accade che uno de' giuocatori abbia quattordici carte, in tal caso il taglio è nullo.

4.^o Il tagliatore deve lasciare visibile sul tavolo la carta di trionfo, finchè a lui tocca di rispondere la prima volta; e dopo averla riposta tra le altre sue carte, niuno può chiedere

quale carta fu voltata, bensì può domandarsi il colore del trionfo, ed il tagliatore non ardisce nominare una falsa carta.

5.^o Niuno de' giuocatori può levare o vedere le sue carte mentre il tagliatore le distribuisce, e se accadesse che lo facesse, allora perderebbe il suo taglio; ed in questo caso farà di nuovo le carte, a meno che non sia colpevole del mancamento il suo compagno; e se una carta viene voltata tagliando, non se ne chiederà un nuovo taglio, quando la cosa accaduta non sia per colpa del compagno del tagliatore.

6.^o Se il tagliatore invece di voltare il trionfo lo pone sul restante delle sue carte colla faccia rivolta in giù, perde il taglio.

Del Giuocare quando non viene il suo turno.

7.^o Se taluno giuoca fuori del suo turno, si può domandare la carta giuocata quando si vuole in quel giuoco, purchè non cagioni un rifiuto; o pure uno dei due avversarj può chiedere da colui che deve giuocare il colore che meglio gli piace.

8.^o *A B* sono compagni contro *C D*. , *A* giuoca il dieci di un colore; l' avversario *C* dà il fante dello stesso colore, *B* giuoca una pie-

cola carta, ma avanti che risponda *D*, il suo compagno *C* sorte con un'altra carta, il gastigo sarà, a piacere dell' *A* o del *B*, di obbligare il *D* a prendere quella base quando può.

9.^a *A* giuoca fiori, il suo compagno *B* getta sopra la sua carta prima dell' avversario *C*; in tal caso *D* ha il diritto di giuocare prima del suo compagno *C*, perchè *B* giuocò fuori di tempo.

10.^o Se è giuocata qualche carta, e che l' ultimo giuocatore giuochi quando non è la sua volta, o sia perchè il suo compagno abbia una carta di quel colore, o non l' abbia, a meno che non sia nel caso di fare una rinuncia, egli non ha il diritto nè di giuocare trionfi, nè di prendere quella base.

Delle rinuncie.

11.^o Se accade che sia fatta una rinuncia, gli avversarj possono aggiugnere tre al loro conto, o prendere tre basi della parte rinunciante, e ribatterne tre dal loro conto.

12.^o Se taluno rinuncia, e che lo scopra avanti che le carte siano coperte, la parte contraria può domandare la più alta o la più bassa carta del colore giuocato, o la carta allora giuocata, quando non cagioni veruna rinuncia.

13.^o Non si osa reclamare veruna rinuncia finchè la base non sia voltata e rilevata, o che la parte rinunciante, o il suo compagno non abbiano ginocato.

14.^o Se viene reclamata una rinuncia, la parte contraria non ardisce mescolare le tre carte.

15.^o Non si può rinunciare che dopo fatte le carte e date per un nuovo taglio.

Dell' appellare agli onori.

16.^o Se un giuocatore grida a qualsiasi punto del giuoco, ecetto quand' è ad otto, l' una o l' altra contraria parte può domandare un nuovo taglio, ed hanno la libertà di consultarsi a vicenda se vogliano o no avere un nuovo taglio.

17.^o Dopo levato il trionfo, niuno deve ricordare al compagno di domandare o di gridare agli onori sotto pena di un punto.

18.^o Se la carta di trionfo è voltata, non può essere notato verun onore del precedente giuoco, quando non sia stato reclamato prima.

19.^o Se taluno grida essendo ad otto e che il suo compagno risponda, e che le due parti contrarie abbiano abbassate le loro carte, e trevisi che l' altra parte non ha due onori; in

tal caso gli avversarj possono consultarsi a vicenda, e sono in libertà di giuocare quel giuoco o no.

20.^o E se alcuno risponde quando non ha onori, gli avversarj faranno come nel numero precedente.

21.^o Se alcuno grida a otto quando ha giuocato, gli avversarj possono chiedere un nuovo taglio.

Della divisione e del mostrare le carte.

22.^o Se taluno separa una carta dalle altre, la parte contraria può domandarla, purchè la nomini. Ma nel caso di riclamare una carta falsa, egli o il tuo avversario sono in diritto d'aver per una volta tanto la carta più alta; e la più bassa domandata in qualche colore giuocato in quel taglio.

23.^o Se taluno getta le tre carte sul tavolo colla faccia scoperta, nella supposizione d'aver perduto il giuoco, gli avversarj possono domandare una o l'altra di quelle carte, se le trovano del loro vantaggio, a meno che non facciano rinunciare alla parte e ch'egli non riprenda le carte.

24.^o Se taluno è sicuro di fare tutte le basi, e mostri alcune carte sul tavolo, allora è obbligato di mostrarle tutte.

Dell' ommissione di giuocare una carta.

25.^o *A* e *B* sono associati contro *C D*: *A* giuoca un fiori, *C* dà l' asso, *B* un fiori e *D* compagno di *C* prende la base senza dare la sua carta. *A* e gli altri giuocatori continuano a giuocare, finchè apparisca che *D* ha una carta di più. Gli avversarj hanno il diritto di reclamare un nuovo taglio.

Rispetto a quello che giuoca qualche carta particolare.

Ciascheduno deve giuocando deporre la sua carta innanzi a sè, e se alcuno degli avversarj mischierà le carte dell' altro nelle sue, il suo compagno ha il diritto d' insistere perchè ognuno ponga la sua carta presso di sè, non esandoe per altro d' informarsi che abbia giuocata l' una o l' altra carta.

Dizionario per il Whist che scioglie tutti i casi dubbiosi che possono accadere.

1.^a *D.* Come giuocasi il trionfo con maggiore vantaggio?

R. Fate uso del caso del Whist, caso N.^o 11. e de' seguenti casi.

2.^a D. Come giuocansi di seguito i colori quando sono trionfi ?

R. Cominciate dalla carta più alta.

3.^a D. Come si giuocano le serie de' colori che non sono trionfi ?

R. Se avete cinque carte, cominciate dalla più piccola.

4.^a D. Perchè si giuoca di preferenza una serie di colore prima delle altre carte ?

R. Perchè è il più sicuro giuoco, ed è più forte degli altri colori.

5.^a D. Quand'è che si debbono far presto le proprie basi ?

R. Quando siete debole di trionfi.

6.^a D. Quando per lo contrario non si debbono fare presto le basi ?

R. Quando si ha la forza dei trionfi.

7.^a D. Quando devesi giuocare in un colore di asso ?

R. Si fa quando non si hanno che tre carte d' un colore, eccettuato però il trionfo.

8.^a D. Quando giuocate d' un colore d' asso ?

R. Non si deve giuocare d' un colore di asso quando si hanno quattro o più carte di qualche altro colore, perchè l' asso è un' assistenza per il vostro colore più grande, e quando sono caduti i trionfi, vi rende libero di farlo.

9.^a D. Quando qualche carta di conseguenza

è raccolta sulla tavola alla vostra mano destra che giuocherete voi?

R. Vedasi il Caso 1.^o

10.a D. Perchè giuocate sempre la vostra mano secondo il vostro conto e secondo quello de' vostri avversarij?

R. Vedasi Caso 6.

11.a D. In qual modo conoscete che il vostro compagno non ha più carte del colore giuocato?

R. Vedasi Caso 1, 2 e 3.

12.a D. Delle ragioni per giuocare o non giuocare il re, la regina, il fante, il dieci.

R. Vedasi Caso 1, 2 e 3.

13.a D. Perchè giuocate la regina, il fante, ed il dieci di qualche colore, quando viene giuocato tale colore per la seconda volta, non avendo che tre carte?

R. Vedasi Caso 12.

14.a D. Quando dovete superare di trionfi il vostro avversario, e quando no?

R. Quando siete debole di trionfi, conviene cercare di prendere co' suoi trionfi, ma se siete forte conviene gettare una carta insignificante.

15.a D. Quali sono le ragioni di non sortire cella forza del colore forte del vostro avversario?

R. Vedasi Caso 1.

16.^a D. Se il vostro avversario alla diritta sorte con un colore di cui avete l'asso, il re e la regina, perchè non date l'asso preferibilmente alla regina?

R. Perchè con ciò s'inganna gli avversarj, lo che in questo caso torna più vantaggioso che il dar lume del vostro giuoco al compagno.

17.^a D. Quand'è che conviene dichiarare il suo colore forte e quando no?

R. Se voi non avete che un color forte, ed i trionfi per farlo; in questo caso dovete dichiararlo; ma se siete forte in tutti i colori, allora non è necessario di dichiarare il vostro colore più forte.

18.^a D. Essendo l'asso raccolto alla vostra mano destra, e che non abbiate che il sei ed il nove di trionfo, perchè giuocate il dieci?

R. Vedasi il Caso 1.

19. D. Perchè si preferisce o di giuocare a' un colore asso e re, piuttosto che una regina, avendo egual numero di tutti due?

R. Perchè si può scommettere uno contro due, che l'asso non trovasi in mano del vostro avversario a sinistra, e cinque contro quattro che se voi giuocate del colore della regina, che l'asso ed il re si trovano in sua

mano, e che voi perdete la vostra regina, e per conseguenza che giuocate con svantaggio.

20.a D. Perchè giuocate un colore della regina di preferenza al colore del fante?

R. Vedasi il Caso 19.

21.a D. Avendo voi le quattro migliori carte d' un colore, perchè date via la più alta?

R. Per far sapere al compagno lo state del mio giuoco.

22.a D. Come si conosce il color forte del compagno?

R. Vedansi i sei esempi alla p. 27.

23.a D. Se la regina è raccolta alla vostra mano destra, ed abbiate l' asse, il dieci, ed un trionfo, o il re ed un trionfo: se l' avversario a mano manca giuoca il fante, che dovete voi giuocare?

R. Voi dovete passarlo, perchè avete il modo di guadagnare una base, senza poter nulla perdere.

24.a D. Sono di già giuocate quattro carte, e due volte si è giuocato trionfo; pare che il vostro compagno non abbia un più alto trionfo dell' otto, sebbene ne abbia tre; quando viene a giuocare il terzo trionfo, il giuocatore che lo segue dà il fante, e resta in mano avversaria soltanto il re, quando voi avete l' asse

e la regina di trionfo: si domanda se voi conserverete il re e la regina?

R. Si deve giuocare l'asso perchè si può scommettere cinque contro otto che il re trovasi in mano dell'ultimo giuocatore, e che se voi riducete le carte al numero di due, il giuoco è in favor vostro di due contro uno che il re caderà sull'asso. Si può applicare la stessa teoria agli altri colori in caso eguale.

Esempio. Supponete di non avere che due carte di resto in mano di qualche colore, per esempio il re ed il dieci, e che il fante ed il nove dello stesso colore trovinsi in mano dell'avversario, quando il vostro compagno giuoca quel colore, l'avversario a destra risponde il nove e non gli resta che una carta; voi dovete dare la regina perchè v'ha una probabilità contro due, che l'avversario a sinistra tiene il fante; ed è così che in tutti i casi simili dobbiamo attenerci a questa regola.

NB. Che se il tagliatore abbia al più quattro trionfi al Whist, può scommettere 232 contro 165.

Spiegazione de' vocaboli tecnici.

Finestinge: significa cercar di guadagnar un vantaggio, cioè, quando è giuocata una carta e che voi abbiate la migliore, o la terza carta di

quel colore, voi giuocando allora la terza carta in valore arrischiate che l' avversario alla sinistra non abbia la seconda; e se non l' ha, del che si può scommettere uno contro due, voi avete la sicurezza di guadagnare una base.

Forcing. Obbligare il vostro avversario o il vostro compagno a giuocare trionfo sopra un colore che non ha.

Long trump. Significa uno o due trionfi in mano dopo caduti tutti gli altri.

Loos Card. Carta di qualche colore e la più conveniente a gettare di rifiuto.

Points. Dieci punti fanno il giuoco: quanti se ne guadagnano colle basi e cogli onori, altrettanti si pongono in conto.

Quart. La quarta è una serie di quattro carte in un colore. *Quarta maggiore* è la serie dell' asso, re, regina e fante.

Quinta. Serie di cinque carte.

Renounce. Essere senza una carta di qualche colore.

Reverse. Significa giuocare solamente in una maniera diversa, cioè se avendo forza di trionfi, giuocate come foste debole.

Ruff and Over-Ruff. Giuocare trionfi, ossia dare trionfo sopra un colore giuocato per la seconda o terza volta.

See Saw. Quando i due compagni prendono

col trionfo qualche colore, e si giuocano reciprocamente quel colore.

Score. Conto, ossia il numero de' punti segnati, di cui dieci fanno il giuoco.

Slam, eappotto. Quando i due compagni fanno tutte le basi.

Tenace. Avere la prima e la terza miglior carta d'un colore ed essere ultimo a giuocare, perseguitando l'avversario quand'è giuocato quel colore.

Terce. Una serie di tre carte nello stesso colore. Terza maggiore, asso, re e regina.

Memoria artificiale pei giuocatori.

1.^o Collocare sempre la più cattiva carta d'ogni colore a sinistra e la migliore a destra, ed i trionfi sempre alla sinistra di tutte le altre carte.

2.^o Se giuocando avete le migliori carte restanti di qualche colore, le porrete alla sinistra de' trionfi.

3.^o Se avete la seconda miglior carta di qualche colore, la riporrete alla destra dei trionfi.

4.^o E se avete una terza buona carta di qualche colore, porrete una piccola carta di quel colore fra i trionfi e la terza buona carta alla destra de' trionfi.

5.^o Per ricordarvi de' primi giuochi del vostro compagno porrete una piccola carta di quel colore in mezzo ai trionfi, e se non ne avete che un solo, a sinistra.

6.^o Quando fate le carte porrete il trionfo più alto alla destra degli altri, e lo conserverete finchè potete, onde sapendo il vostro compagno che avete un tale trionfo, giuochi a seconda.

7.^o Per trovare se i vostri avversarj hanno rifiutato, quando abbiate tale sospetto, porrete una piccola carta a dritta o a sinistra del giuoco in cui credete accaduto il rifiuto; e con tal mezzo lo scuoprirete.

8.^o Per ricordar la carta giuocata dagli avversarj, cambiate il colore nella vostra mano, alla mano dell'avversario che ha giuocato. Deve seguirsi questa teoria piuttosto per sapere il giuoco del vostro avversario che per cercar di scuoprire un rifiuto.

Calcoli che mostrano le varie vicende quando il vostro compagno tiene una, due, o tre tali carte.

1.^o Qual è la sorte del giuoco avendo una certa carta?

Risposta

contro — favore

Quello che non l'ha è . n 2 — 1

2.^o Qual è la sorte avendo due carte tali?

Risposta

Quello che non ne ha che

una è " 31 — 26

Quello che non ha le due " 17 — 2

Ma quello che ne ha una

o due è di 4 a 5 . . . " 15 — 32

3.^o Quali sono le sorti avendo tre carte sicure?

Risposta

Colui che ne ha una sola

è a 325 a favore, ed a 378

contro, ossia " 6 a 7

Quello che ne ha due è a

156 per lui, 547 contro di

lui, ossia " 2 a 7

Quello che non ha tutte

le tre carte è a 22 per lui

e 681 contro " 1 a 31

Ma se quello che ne ha

una o due è a 481 per lui ed

a 222 contro di lui, si ha " 13 a 6

E quello che ne ha una,

due o tutte le tre trovasi a

circa " 5 a 2

Spiegazione ossia applicazione dei calcoli.

Primo Calcolo.

Che è due ad uno che il mio compagno non abbia una certa carta.

Per farne l'applicazione conviene supporre che l'avversario a destra giuochi un colore, di cui voi avete il re, e soltanto una piccola carta; convien riflettere che trattasi di due ad uno, se voi giuocate il re, che l'avversario a sinistra non possa prenderlo.

Se avete il re e tre piccole carte di un colore, come pure la regina e tre piccole carte di un altro, conviene giuocare del colore del re, perchè trattasi di 2 ad 1, che l'asso non sia dopo di voi, ma di 5 a 4 quando voi giuocate la regina, che l'asso o il re di qualunque siasi colore, trovisi dopo di voi, e che sarebbe giuocata assai male.

Secondo Calcolo.

Trattasi di 5 a 4 che il vostro compagno abbia una delle due carte; le stesse dispari sono per i vostri avversari; per ciò supponete che abbiate due onori di un colore, ed è 5

a 4, che il vostro compagno di due o tre enori ne ha uno, ed è in tal modo che voi fate il vostro giuoco con maggiore sicurezza.

Supponete egualmente che abbiate la regina e soltanto una piccola carta in qualche colore, e che il vostro avversario destro giuochi di quel colore, se voi passate la regina, v'ha 5 a 4 che il vostro avversario sinistro può prenderla, ed è per questo che giuocate con vostro svantaggio.

Terzo calcolo.

E dal 5 al 2 che il vostro avversario abbia una delle tali carte. Perciò supponete che abbiate il fante ed una piccola carta, e che il vostro avversario destro giuochi quel colore, trattasi di 5 a 2 che l'avversario sinistro non abbia nè il re, nè la regina di quel colore; e se voi date il fante, giuocate contro voi medesimo; oltre che scuoprendo voi il vostro giuoco, l'avversario destro passa sul giuoco del vostro compagno tutto quel colore. Per far intendere la necessità di giuocare la carta più bassa di una serie, supponete che il vostro avversario giuochi di un colore del quale voi avete il re, la regina ed il fante; e pure la regina, il fante

ed il dieci: giuocando il vostro fante di un colore, o il vostro dieci dell'altro, date al compagno l'opportunità di calcolare i dispari di quello, e degli altri colori dove avete delle serie.

Suppongasi che abbiate l'asso, il re e due piccioli trionfi, con una quinta maggiore o cinque altre carte principali in un altro colore, e che di già abbiate giuocato trionfo due volte, e ognuna abbia sempre risposto al colore: in tal caso sono caduti otto trionfi, due rimangono in vostra mano che fanno dieci, e tre divisi ne' tre altri giuocatori, si ha il 5 contro due che il vostro compagno ne tenga uno, ed è perciò che delle sette carte che avete in mano dovete fare cinque basi.

Dei calcoli per fare scommesse.

Tutto giuoco.

Il giuoco è (cioè il taglio . . .	» 21 a 20
1 Amore = Ponti	» 11 a 10
2	» 5 a 4
3	» 3 a 2
4	» 7 a 4
5 è uno a due del giuoco ed uno della partita doppia	» 2 a 1
6	» 5 a 2
7	» 7 a 2

8	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9	e	circa	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	9	a	z	
2	a	i	d	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	9	a	8	
3	a	i	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	9	a	7	
4	a	i	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	9	a	6	
5	a	i	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	9	a	5	
6	a	i	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	9	a	4	
7	a	i	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	3	a	i	
8	a	i	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	9	a	z	
9	a	i	d	circa	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	4	a	i	

[illegible]

4	a	3	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	7	a	6
5	a	3	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	7	a	5
6	a	3	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	7	a	4
7	a	3	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	7	a	3
8	a	3	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	7	a	2
9	a	3	e	circa	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	"	3	a	x

5 a 4 " 6 a 5
6 a 4 " 6 a 4
7 a 4 " 2 a 1

		75
3 a 4	"	3 a 1
9 a 4 circa	"	2 a 1
6 a 5 è	"	5 a 4
7 a 5	"	5 a 3
8 a 5	"	5 a 2
9 a 5 circa	"	2 a 1
7 a 6 è	"	4 a 3
8 a 6	"	2 a 1
9 a 6 circa	"	7 a 4
8 a 9 è circa	"	7 a 4
9 a 7 è circa	"	12 a 8
8 a 9 è circa 2/3 per cento a favore di 8 col		
taglio; oontro il taglio i dispari sono sempre,		
quantunque bassi, a favore dell' 8.		

Calcoli per tutte le partite.

Suppongasi che *A* e *B* giuocano, che *A* ha il primo giuoco, e che al secondo giuoco abbia otto punti col taglio.

Si domanda: Quali sono le differenze per tutto il giuoco?

Risp. Primo giuoco e 9 ponti del secondo giuoco (ritenuta la supposizione di nove punti col taglio, è press'a poco 6 ad 1). Il primo giuoco e 9 punti del secondo giuoco, sono press'a poco " 13 a "

Il primo giuoco ed 8 punti del
secondo giuoco è un poco più che
il precedente " 13 a 1
eo. eo.

Il primo giuoco e 7 punti del
secondo è press' a poco . . . " 10 a 1
detto e 6 punti del secondo è pres-
s' a poco " 8 a 1
detto e 5 " 6 a 1
detto e 4 " 5 a 1
detto e 3 " 4 1/2 a 1
detto e 2 " 4 a 1
detto ed 1 " 7 a 2

I predetti calcoli sono fatti col taglio.

*Contro il taglio ,
ossia distribuzione delle carte.*

Supponete *A* e *B* al giuoco , e che *A* abbia
la prima partita ed alcun numero di punti al
secondo giuoco.

Il primo giuoco e 9 punti del secondo sono
press' a poco " 11 a 1
detto ed 8 punti del secondo giuoco
è un poco più di " 11 a 1
detto e 7 punti del secondo giuo-
co è " 9 a 1

Il primo giuoco e 6 punti del
secondo è " 7 a 1
detto 5 " 5 a 1

detto 4 » 4 12 a 1
 detto 3 » 4 a 1
 detto 2 » 7 a 2
 dette ed un punto del secondo
 giuoco è più di » 6 12 a 2

L'uso de' suddetti calcoli sta nel dividere le
 giuocate secondo quelli che sono seduti alle
 tavole.

Precetti per il Whist del sig. Paine.

Pel primo Giuocatore.

1.^o Cominciate col colore più abbondante.
 Perchè se i trionfi sono sortiti, voi ci farete
 probabilmente qualche base.

2.^o Se avete un eguale numero di carte in
 più colori, comincerete dal più forte, siccome il
 meno esposto a far danno al vostro compagno.

3.^o Le *seguenze* sono sempre desiderabili,
 perchè sostengono il compagno senza far danno
 a voi medesimo.

4.^o Giuocate di re o di regina piuttosto che
 di asso, perchè quando gli avversarj giuoche-
 ranno sotto colori nuovi, il vostro asso farà
 loro gran danno.

5.^o Giuocate piuttosto di re che di regina,
 e piuttosto di regina che di fante, perchè
 quanto è più forte il colore tanto meno resta
 esposto il vostro compagno.

6.^o Non giuocate di asso e di regina, e di asso e di fante, se non siete necessitato a farlo; perchè se questo colore viene giuocato dagli avversarj voi avete grande probabilità di far due basi.

7.^o In tutte le serie di regina, fante e dieci voi comincerete dalla più alta carta: perchè ciò facendo ridurrete sempre alle strette il vostro avversario sinistro.

8.^o Avendo l'asso, il re ed il fante giuocherete il re; perchè se voi avete forza di trionfi, aspetterete che si torni a giuocare in quel colore e passerete il fante.

9.^o Avendo l'asso, il re ed una piccola carta, giuocherete la piccola: perchè con tal giuoco il vostro compagno avrà occasione di fare il fante.

10.^o Quando abbiate l'asso, il re e due o tre piccole carte, giuocherete l'asso ed il re, se siete debole di trionfi, ma una piccola carta quando siate forte: perchè avendo forza di trionfi potete dar modo al compagno di fare una base.

11.^o Avendo il re, la regina ed una piccola carta, giuocherete la piccola: perchè il vostro compagno viene ad avere la stessa probabilità di farla, e voi non dovete temere di non far il re o la regina.

12.^o Avendo il re, la regina e due o tre piccole carte, giuocherete una piccola se siete

forte di trionfi ed il re se siete debole: perchè la forza de' trionfi vi dà il diritto di fare un giuoco più maturo, e dà al vostro compagno il destro di fare la prima base; ma se siete debole di trionfi, sortirete col re o colla regina per assicurarvi in quel colore una base.

13.º Avendo l'asso con quattro piccole carte e niun altro buon colore, giuocherete una piccola carta qualora siate forte di trionfi, ma l'asso se siete debole: perchè la forza de' trionfi vi darà il modo di fare una o due delle piccole carte, quand' ancora il vostro compagno non possa sostenere il giuoco.

14.º Avendo il re, il fante ed il dieci, giuocherete il dieci: perchè se il vostro compagno tiene l'asso, voi avete un buon dato di fare tre basi, spinga il dieci o no.

15.º Avendo il re, la regina ed il dieci, giuocherete il re; perchè se cade giuocando il dieci, tornando a giuocare lo stesso colore il vostro compagno, avete l'incontro di fare due basi.

16.º Avendo la regina, il fante ed il nove, giuocherete la regina: perchè rigiuocando il vostro compagno lo stesso colore, passando allora il nove, venite probabilmente a fare il vostro fante.

Seconda mano.

1.º Avendo l'asso, il re ed una piccola carta, giuocherete una piccola, quando siate

forte di trionfi, ma il re se siete debole; perchè altrimenti il vostro asso o il vostro re sarebbe forzato.

2.º Avendo l'asso, la regina ed una piccola carta, giuocherete la piccola, perchè rigiucando nello stesso colore voi farete probabilmente due basi.

3.º Avendo l'asso, il fante ed una piccola carta, giuocherete una piccola, perchè rigiucando nello stesso colore farete probabilmente due basi.

4.º Avendo l'asso, il dieci o il nove con una piccola carta, giuocherete egualmente una piccola, perchè con questo metodo voi avete la vicenda di fare due basi.

5.º Avendo il re, la regina, il dieci ed una piccola carta, giuocherete la regina; perchè giucando il dieci nella seconda giuocata di quel colore probabilmente farete due basi.

6.º Avendo il re, la regina ed una piccola carta, essendo forte di trionfi, giuocherete la piccola, ma trovandovi debole, la regina; perchè la forza de' trionfi vi dà certezza di fare un giuoco a rovescio, ed è sempre utile di conservare fin tardi il colore del vostro nemico.

7.º Se avete una serie di carte alte nel vostro colore, giuocherete la più bassa; perchè con tal mezzo il compagno viene informato del vostro giuoco.

8.^o Avendo la regina, il fante ed una piccola carta giuocherete il fante; perchè con ciò vi assicurate una base.

9.^o Avendo la regina, il dieci ed alcune piccole carte, giuocherete una delle piccole, perchè il vostro compagno ha la stessa probabilità di guadagnare.

10.^o Avendo l'asso, il re e la regina, o il fante con due piccole carte, giuocherete una piccola; perchè il vostro compagno è nella probabilità di guadagnare una base.

11.^o Se viene giuocata la regina, e che voi abbiate il re, passatelo; perchè se il vostro compagno ha l'asso, voi non fate male, e se il re vien preso, la parte contraria ha dato due onori per prenderne uno.

12.^o Avendo l'asso, il re, la regina o il fante con una piccola carta, giuocherete l'ultima; perchè facendo altrimenti l'avversario farà un rifiuto.

13.^o Se è stato giuocato un fante, e voi abbiate la regina, mettetela sopra; perchè a peggio andare fate cadere due onori per uno.

14.^o Se vien giuocato un re e voi abbiate l'asso; il fante ed una piccola carta, darete l'asso; perchè non si può fare maggior danno alla parte contraria.

Terza mano.

1.^o Quando abbiate l'asso ed il re, gioe-

cherete l' asso e replicherete il re ; perchè non dovete conservare il comandante del colore forte del vostro compagno.

2.º Avendo l' asso e la regina, giuocherete l' asso, e replicherete la regina; perchè sebbene riuscirebbe meglio in alcuni casi il giuocare la regina, volendo in generale assecondare il compagno, è meglio sostenuto con tal metodo.

3.º Avendo l' asso ed il fante, giuocherete l' asso, e replicherete col fante; perchè accrescete forza al compagno.

4.º Avendo re e fante, giuocherete il re, e se questo guadagna, tornerete col fante per la stessa ragione addotta al N.º 3.

5.º Devesi giuocar sempre la miglior carta quando il compagno ne giuoca una piccola; perchè si sostiene meglio il compagno.

6.º Se non avete che l' asso ed una piccola carta, e che il vostro compagno giuochi il re, voi abbasserete l' asso replicando colla piccola; perchè altrimenti adoperando il vostro asso sarebbe d' impedimento al giuoco del compagno.

7.º Se non avete che il re ed una piccola carta, ed il vostro compagno giuochi l' asso; se sono terminati i trionfi, torna utile il dare il re; perchè dato questo è tolto l' impedimento al giuoco.

Quarta mano.

1.º Se fu giuocato un re e voi abbiate l' asso,

il fante ed una piccola carta, darete la piccola; perohè supposto che la regina venga in seguito, voi probabilmente farete l' asso ed il fante.

2.^o Quando la terza manó è debole nel ginoco del compagno, potrete riginocare lo stesso colore con molto vantaggio. Ma questa regola non dev' essere applicata ai trionfi, se non nel caso che siate fortissimo.

*Dei casi ne' quali conviene ritornare
nel giuoco del compagno.*

1.^o Quando guadagnate coll' asso, e quando potete, riginocate un onore; perchè ciò forzerà la sua mano.

2.^o Allorohè il compagno giuoca trionfi. In tal caso devesi ritornare colla miglior carta che si ha, a meno che non ne aveste originariamente quattro.

3.^o Quando il vostro compagno è sortito con un trionfo; essendo allora cosa evidente che ha bisogno di fare il suo maggior colore.

4.^o Quando non avete buone carte in un altro colore; perohè in tal caso siete affatto dipendente dal vostro compagno.

*Dei casi ne' quali non conviene ritornare
immediatamente nel colore del compagno.*

1.^o Quando avete preso o guadagnato colre, la regina o il fante, e non vi restine che pic-

cole carte; perchè il ritorno di una piccola carta ridurrebbe più presto alle strette il compagno, anzi che rafforzarlo.

2.^o Quando avete una buona serie di carte; perchè in allora potete mostrargli un color forte e non far torto al suo ginoco.

3.^o Quando avete un color forte; perchè sortendo con questo si dirige il compagno, e non gli si può far torto.

4.^o Se avete una buona mano, val a dire, buone carte; perchè in tal caso conviene consigliarvi colle vostre carte.

5.^o Se avete cinque trionfi, perchè allora siete sicuro del ginoco de' trionfi; se pure lo credete ben fatto.

Del giuocare i trionfi.

1.^o Giuocherete trionfi avendone abbondanza di buoni: giammai quando siete debole. Con tal mezzo metterete in salvo le vostre buone carte dai trionfi avversari.

2.^o Non conviene giuocare trionfi con cattive carte quand' ancora ne avete cinque; perchè essendo le vostre carte cattive, il vostro giuocare non tornerebbe utile che ai buoni trionfi degli avversari.

3.^o Se avete asso, re, fante e tre piccoli trionfi, giuocherete l'asso ed il re, perchè avete la probabilità che cada la regina.

4.^o Avendo l'asso, il re, il fante ed uno o due piccoli trionfi, giuocherete il re, ed aspettatete un ritorno per dare il fante, onde pretendere la regina; ma se desiderate particolarmente di far sortire i trionfi, voi li giuocherete due volte, poscia il vostro color forte.

5.^o Avendo l'asso, il re e due o tre piccoli trionfi, ne giuocherete un piccolo; e ciò per far guadagnare la prima base al vostro compagno; ma se avete buone ragioni per far cadere i trionfi, li giuocherete tre volte consecutivamente, oppure giuocato l'asso ed il re, proseguirete col vostro color forte.

6.^o Se i vostri avversari sono ad otto, e voi non abbiate alcun onore, allora convien giuocare il miglior trionfo, perchè se il vostro compagno non ha due onori, voi avete perduto il giuoco, e quando li abbia, è assai vantaggioso il giuocare trionfi.

7.^o Avendo l'asso, regina, fante ed un piccolo trionfo, giuocherete il fante; perchè con questo mezzo non è che il re che possa agire contro di voi.

8.^o Avendo asso, regina, dieci ed uno o due piccoli trionfi, giuocherete un piccolo; perchè ciò darà modo al vostro compagno di fare il punto, e mantiene in vostra mano il comando del giuoco.

9.^o Avendo re, regina, dieci ed alcuni pic-

coli trionfi, giuocherete il re; perchè quand' anche andasse perduto il re, verrete nel ritorno a fare il dieci.

10.^o Avendo re, fante, dieci ed alcuni piccoli trionfi, giuocherete il fante; perchè con ciò preverrete l'avversario dal poter fare un piccolo trionfo.

11.^o Avendo regina, fante, nove ed alcuni piccoli trionfi, giuocherete la regina, perchè nel caso che il vostro compagno abbia l'asso, potete aver buona speranza di far tutto il colore.

12.^o Avendo regina, fante e due o tre piccoli trionfi, giuocherete la regina per la ragione addotta al N.^o 11.

13.^o Avendo fante, dieci, otto ed altri piccoli trionfi, giuocherete il fante, perchè riginocandosi trionfi potrete probabilmente passare l'otto con vantaggio.

14.^o Avendo fante, dieci e tre piccoli trionfi, giuocherete il fante perchè con ciò ridurrete assai alle strette la parte contraria, a meno che non si trovino due onori nell'avversario a destra, il dispari essendo a circa tre, ha uno contro.

15.^o Avendo soltanto de' piccoli trionfi, giuocherete il più alto, e con ciò sosterrete il compagno il meglio che potete.

16.^o Avendo una serie, comincerete dalla carta più alta. Con tal mezzo il vostro compagno conoscerà più chiaramente come debba

giuocare, e probabilmente non può essere da ciò danneggiato.

17.^o Se è voltato un onore sul tavolo alla vostra mano sinistra, e che la partita vi sia molto contraria conviene giuocare un trionfo nella prima occasione; perchè trovandosi il vostro giuoco ridotto in cattivissimo stato, gli è questo il più ragionevole metodo di aiutarlo.

18.^o In tutte le altre occasioni è pericoloso di fare tal giuoco contro un onore, a meno che non siate forte di trionfi, o non abbiate alcuna buona carta; perchè tutti i vantaggi del giuocare contro un onore scoperto dipendono dal vostro compagno.

19.^o Supposto che sia a proposito il giuocare trionfi, quando un onore è scoperto alla vostra sinistra, se non avete che un onore con un piccolo trionfo, giuocherete l' onore, poscia il piccolo trionfo, perchè rinforzerà assai il vostro compagno senza che possa farvi danno.

20.^o Se un onore è scoperto alla sinistra mano, e che voi abbiate una serie di colore, giuocherete la più alta, perchè con ciò s' impedirà all'ultima mano di far danno al vostro compagno.

21.^o Se una regina è alzata a mano sinistra, e che voi abbiate il fante con de' piccoli trionfi, giuocherete il fante; perchè il fante non può essere utile, quando la regina si trova alla vostra mano sinistra.

22.^o Se la regina è scoperta alla vostra mano sinistra, e che voi abbiate l'asso, il re ed un piccolo trionfo, giuocherete la piccola carta; perchè l'accidente può servirvi a fare la regina.

23.^o Se un onore è scoperto dal vostro compagno, e siate forte di trionfi, ne giuocherete un piccolo; ma se siete debole, giuocherete il migliore che avete. Con questo giuoco la mano più debole sosterrà la più forte.

24.^o Se l'asso è scoperto a mano destra, ed abbiate il re, la regina ed il fante, giuocherete il fante; ed è questo un giuoco sicuro.

25.^o Se l'asso è scoperto alla vostra mano destra, ed abbiate il re, la regina ed il dieci, giuocherete il re, e rigiocandosi trionfi, giuocherete il dieci, perchè con tale metodo manterrete molta forza al vostro compagno in trionfi, e probabilmente farà due basi.

26.^o Se il re è scoperto a mano destra, e voi abbiate la regina, il fante ed il nove, giuocherete il fante, e quando si giuocherà di nuovo trionfi, darete il nove, perchè ciò impedisce che sia fatto il dieci.

27.^o Se il re è scoperto alla vostra mano destra, e voi abbiate il fante, il dieci o il nove, giuocherete il nove, e ritornando a giuocare trionfi darete il sei; perchè questo metodo farà meglio conoscere la vostra forza di trionfi.

28.^o Se è scoperta la regina a mano destra

e voi abbiate l'asso, il re ed alcuni piccoli trionfi, giuocherete il re, e ritornando trionfi, passerete una bassa carta, quando però non cada la regina; perohè altrimenti adoperando la regina farebbe una base.

29.^o Se la regina è scoperta a mano destra, e voi avete l'asso, il re ed il fante, giuocherete il re, e replioandosi trionfi darete il fante, essendo in allora sienro di farlo.

30.^o Se il fante è scoperto a mano destra, ed abbiate il re, la regina ed il dieci, giuocherete la regina, e sul ritorno del trionfo darete il dieci; perchè in tal modo voi fate il dieci.

31.^o Se viene scoperto il fante a mano destra, ed abbiate il re, la regina ed alcuni piccoli trionfi, giuocherete il re, e se questo viene alla casa giuocherete un piccolo trionfo, perohè è probabilissimo che il vostro compagno abbia l'asso.

32.^o Se viene scoperto il fante alla vostra mano destra, ed abbiate il re ed il dieci, o pure la regina ed il dieci con due piccoli trionfi, giuocherete uno degli ultimi, e quando si tornerà a giuocare trionfi, darete il dieci, perchè si può scommettere 5 contro 4, che il vostro compagno ha un trionfo.

Quando voi stesso scoprite un trionfo.

1.^o Se è scoperto l'asso e che non abbiate fuerohè un altro trionfo, darete il vostro asso se

uno o l'altro de' vostri antagonisti giuoca il re, perchè loro fare non potete maggior male.

2.^o Ma se avete scoperto l'asso ed avete due o tre piccoli onori, e se uno o l'altro avversario giuoca il re, darete un piccolo trionfo; perchè se date l'asso venite a rinunciare al comando de' trionfi.

3.^o Se scoprite il re, e non abbiate che un altro piccolo trionfo, ed il vostro antagonista alla destra giuochi trionfo, darete il re: questo caso peraltro è alquanto dubbioso, ed alcuni ginocatori la pensano diversamente.

4.^o Se scoprite il re, e che abbiate due o tre trionfi, quando il vostro avversario a destra giuochi trionfo, gliene darete un piccolo, ed è questo il miglior mezzo di assicurarvi il vostro re.

5.^o Se scuoprite la regina o il fante, e che abbiate oltre di ciò un piccolo trionfo, se il vostro avversario a destra ginoca un piccolo trionfo, voi metterete il vostro piccolo, essendo questo il ginoco più sicuro.

6.^o Se avete una serie analoga all'onore che avete scoperto, giuocatelo sul fine: con tal mezzo il vostro compagno verrà ad essere meglio informato della vostra forza di trionfi.

Come debba giuocarsi per la base dispari.

1.^o Abbiate la circospezione di sortire con un trionfo sebbene abbiate una buona mano:

perchè quando avete bisogno della base dispari, sarebbe cosa assurda il voler fare gran giuoco.

2.^o Non devesi giammai sortire con un trionfo, quando sembra che il compagno possa prendere un colore coi trionfi, perchè indubitatamente torna più utile il lasciar fare i suoi trionfi al vostro compagno.

3.^o Se avete una discreta forza di trionfi, forzerete il vostro compagno; perchè in tale maniera probabilmente guadagnerete una base.

4.^o Fate una base per tempo, e siate circospetto colle finte, affinchè non venghiate troppo posto alle strette, se trascurate di fare la base dispari.

5.^o Se avete una sola carta di qualche colore e soltanto due o tre piccoli trionfi, giuocherete la carta semplice; perchè con ciò vi procurerete un'occasione di fare un piccolo trionfo.

Delle regole generali.

1.^o Siate assai circospetto nel mutar colori, e non vi lasciate allettare da veruno artificio del vostro avversario.

2.^o Conservate sempre, se lo potete, una carta di comando, per introdurre col di lei mezzo il vostro color forte quando sono terminati i trionfi.

3.^o Non tenete mai a dietro il colore del vostro compagno con un trionfo, ma ritornate alla prima opportunità.

4.^o Se avete un color forte , ma pochi trionfi conviene piuttosto forzare il vostro avversario, che giuocare trionfi, a meno che voi non siate forte altresì negli altri colori.

5.^o Conviene far la base dispari quando è possibile.

6.^o Devesi sempre avere attenzione al conto e giuocare di conformità.

7.^o In un *secondo giuoco* potete spesso arrischiare una base per farne due, ma in una partita inoltrata dovete essere più circospetto, quando non abbiate la probabilità delle basi.

8.^o Tornando il giuoco del vostro compagno, giuocherete la miglior carta che avete, se originariamente non avevate che tre carte.

9.^o Ricordatevi tutte le carte che cadono ogni mano, quante carte di ogni colore siano sortite, e quali le migliori rimaste di ogni colore.

10.^o Non conviene da principio *giuocare* un colore, di cui si abbia l'asso e la regina, o l'asso ed il fante, o il re ed il fante, qualora abbiate qualche altro colore moderato.

11.^o Se alcuno de' vostri avversarj non giuoca i detti colori, lo farete voi stesso con una picciola carta.

12.^o Si dice essere forte di trionfi con cinque piccole carte, o tre picciole ed un onore.

13.^o Non deve prendersi una carta con trionfo

quando siete forte di trionfi, e specialmente quando avete un color forte.

14.^o Se non avete che pochi e piccioli trionfi li farete quando potrete.

15.^o Se il vostro compagno ricusa di prendere col trionfo un colore, di cui sa che voi non avete le migliori carte, conviene giuocare il vostro migliore trionfo nella prima occasione.

16.^o Se il vostro compagno ha preso un colore col trionfo, e ricusa di giuocare trionfi, conviene un'altra volta giuocar lo stesso colore.

17.^o Non devesi mai forzare il compagno se non quando si è forte di trionfi, quando voi stesso non abbiate uno scarto, o che non vi abbisogni che la base dispari.

18.^o Se gli avversari giuocano trionfi, ed il vostro compagno abbia uno scarto, giuocherete quel colore quando siete padrone del giuoco, purchè supponghiate che abbia tuttavia un trionfo di riserva.

19.^o Non dovete giuocare un colore originario d'asso, quando avete quattro carte di un altro colore.

20.^o Quando i trionfi vengono di nuovo giuocati dal vostro compagno o dalla parte contraria, li passerete.

21.^o Se voi giuocate e fate il re di qualche colore, si deve sempre conchiudere che il vostro compagno ha l'asso.

22.^o Talvolta torna bene di giuocare una tredicesima carta per forzare gli avversarj a prendere, e per rendere il compagno l'ultimo giuocatore.

23.^o Essendo debole di trionfi conviene fare le sue basi per tempo; ma quando si è forti si può giuocare un giuoco meno precipitoso.

24.^o Conviene conservare una picciola carta del primo giuoco del suo asso, quand'è possibile, per ritornare quando sono terminati i trionfi.

25.^o Non conviene giammai forzare gli avversari colla miglior carta di un colore, a meno che non abbiate la seconda migliore che segue.

26.^o Nel giuoco del compagno dobbiamo far di tutto per dargli il giuoco in mano, piuttosto che averlo nella nostra.

27.^o Se avete *seguenza* generalmente torna più a conto di proseguirla, che di giuocare trionfi, quando ancora foste forte di questi ed aveste un buon colore.

28.^o Conservate i trionfi più che potete.

29.^o Se avete tutti i trionfi non caduti, ne giuocherete uno per avvisare il vostro compagno, ed indi porrete la giuocata in sua mano.

30. Conviene piuttosto giuocare di asso e nove, che di asso e dieci.

31.^o Torna meglio giuocare a trionfi a traverso di un cavallo o d'un re, che a traverso ad una regina o ad un fante.

32.^o Se avete l'ultimo trionfo, con qualche

carta di profitto ed una carta perduta, giuocherete l'ultima.

33.^o Se i residui trionfi si trovano soltanto in mano del vostro compagno, e ch'egli giuochi un colore che voi non avete, se invece vi trovate avere una buona serie di quattro carte, getterete la più alta.

34.^o Se avete l'asso con una piccola carta di qualche colore e molte carte forti per guadagnare in un altro colore, torna meglio gettare alcuna di quelle buone, che la picciola carta del colore dell'asso.

35.^o Se non avete che un solo onore con un picciolo trionfo e desideriate sortire con un trionfo, giuocherete l'onore.

36.^o Se i trionfi sono stati giuocati per la terza volta e due rimangano in mano dei vostri avversarj, li forzerete.

37.^o In seconda mano non si deve mai giuocare la miglior carta del giuoco dei vostri avversarj, a meno che il vostro compagno non ne abbia.

38.^o Se avete quattro trionfi ed il comanda di un colore, di cui ne sia privo il vostro compagno, giuocherete una picciola carta perchè la prenda con un trionfo.

39.^o Se avete cinque trionfi con una buona mano, giuocherete trionfi, e sbarrazzerete la mano del vostro compagno.

40.^o Se avete l'asse e tre piccioli trionfi, e

quando li giuocano gli avversarj e quando non avete particolari motivi di fermare il colore, lasciate che tranquillamente facciano il re e la regina, indi giuocherete l'asso al terzo giuoco.

41.^o Quando avete la mano con tre piccioli trionfi, ed un color forte con un colore moderato ed una carta semplice, comincerete dal color forte, e dopo giuocherete alla prima la carta semplice.

42.^o Siate attento nel sortire colle carte, perchè un occhio fino non scuopra il numero de' vostri trionfi.

Il Whist talvolta viene giuocato da tre persone, una delle quali prende un compagno ideale che chiasmasi muto, del quale voltansi per vederle le carte sul tavoliere, lo che non è tanto calcolato a vantaggio di un buon giuocatore, che proprio a confonderne uno di mediocre capacità. Giuocano pure due persone ambedue con un compagno muto.

Il Whist a tre è una partita che richiede poca abilità, e giuocasi scartando i due, i tre, i quattro ed un solo cinque. Ognì persona agisce per conto proprio, onde ogni base dopo le quattro, ed ogni onore si calcolano un punto. Ma circa il rimanente e rispetto agli altri metodi del giuocare, questa partita si eseguisce coi modi e colle regole ordinarie.

F I N E.

GIORNALE
PER L' ANNO 1822.

10. 11. 11

11. 11. 11

ECLISSI.

Ne succederanno 4, due parziali di Luna ,
e due di Sole invisibili a noi.

Il primo Lunare seguirà il 6 febbrajo or. 4,
m. 47 mattina , e terminerà or. 7, m. 13.
La sua maggior oscurazione sarà di digiti 4,
minuti 35.

Il secondo di questo Pianeta avrà luogo
nei giorni 2 e 3 Agosto alle ore 11, m. 46
sera , e terminerà or. 2, m. 55 mattina. Il
disco lunare verrà oscurato digiti 9, m. 27.

Quelli di Sele non veduti da noi , succe-
derà il primo il 21 febbrajo; la di cui con-
giunzione sarà or. 8, m. 11 sera , il secondo
accaderà il 15 Agosto, e la sua congiunzione
col pianeta notturno, seguirà alle ore 11, mi-
nuti 54 sera.

FESTE MOBILI.

Settuagesima	3 febbrajo
Le Ceneri	20 detto
Dom. I di Quaresima	24 detto
Pasqua di Risurrezione . . .	7 Aprile
Rogazioni	13 Maggio
Ascensione	16 detto
Litanie Ambrosiane	20 detto
Pentecoste	26 detto
Santissima Trinità	2 Giugno
Corpo del Signore	6 detto
Avvento Ambrosiano	17 Novemb.
Avvento Romano	1 Dicemb.

COMPUTO ECCLESIASTICO.

Anno Numero	18
Ciclo Solare	11
Epatta	VII
Indizione Romana	10
Lettera Dominicale	F
Lettera del Martirologio . . .	G

TEMPI DEL DIGIUNO.

Primavera	27 Febb. 1 2 Marzo
Estate	29 31 Maggio 1 Giugno
Autunno	18 20 21 Settembre
Inverno	18 20 21 Dicembre

G E N N A J O

ha giorni 31, la Luna 30.

*Cresce il giorno in tutto il mese or. 2, m. 4.
Durata del giorno di or. 8, m. 48. Entra
il Sole in Acquario il giorno 20, or. 1,
m. 41 sera.*

- ✠ 1 **M**ar, la Circoncisione di N. S.
- 2 Mer. s. Martiniano aro. di Mil.
- 3 Giov. s. Antero papa.
- 4 Ven. s. Tito vescovo.
- 5 Sab. s. Telesforo papa.
- ✠ 6 Dom. l' Epifania di N. S.
- 7 Lun. la Cristoforia.
- Luna piena or. 4, m. 24 sera.*
- 8 Mar. li ss. 40 martiri
- 9 Mer. s. Marziano vescovo.
- 10 Giov. s. Paolo I. eremita.
- 11 Ven. s. Iginio papa.
- 12 Sab. s. Massimo vescovo.
- ✠ 13 Dom. s. Ilario vescovo.
- 14 Lun. s. Dazio aro. di Milano.
- 15 Mar. s. Mauro abate.
- Ultimo quarto or. 6, m. 14 mattina.*
- 16 Mer. s. Marcello papa.
- 17 Giov. s. Antonie abate.

- 18 Ven. La Cattedra di s. Pietro in Roma.
 19 Sab. s. Bassano vesc. di Lodi.
 ✠ 20 Dom. *Il ss. Nome di Gesù*, ss. Fa-
 biano e Sebastiano martiri.
 21 Lun. s. Agnese verg. e mart.
 22 Mar. ss. Vincenzo e compagni martiri.
 23 Mer. lo spozalizio di Maria Vergine.
Luna nuova di Gennajo or. 6, m. 2 matt.
 24 Giov. s. Babila veso. e mart.
 25 Ven. la Conversione di s. Paolo.
 26 Sab. s. Paola matrona.
 ✠ 27 Dom. s. Gio. Grisostomo.
 28 Lun. s. Cirillo Alessandrino.
 29 Mar. s. Francesco di Sales.
 30 Mer. s. Savina matrona.
Primo quarto or. 7, m. 26 mattina.
 31 Giov. s. Giulio prete.

FEBBRAJO

ha giorni 28, la Luna 29.

*Cresce il giorno in tutto il mese or. 1, m. 31.
Durata del giorno di or. 9, m. 50. Entra
il Sole in Pesci il giorno 19, or. 4, m. 25
mattina.*

- V** en. s. Ignazio vesc. e mart.
- ✠ 2 Sab. *la Purificazione di M. V.*
- ✠ 3 Dom. di *Settuagesima*, s. Biagio vesc. e martire.
- 4 Lun. s. Andrea Corsini.
- 5 Mar. s. Agata verg. e mart.
- 6 Mer. s. Dorotea verg. e mart.
- Luna piena or. 5, m. 57 mattina.*
- 7 Giov. s. Mattia apost. *all' Ambrosiana.*
- 8 Ven. s. Gio. de Matha.
- 9 Sab. s. Apollonia verg. e mart.
- ✠ 10 Dom. di *Sessagesima*, s. Scolastica verg.
- 11 Lun. s. Lazzaro arciv. di Milano.
- 12 Mar. s. Romualdo abate.
- 13 Mer. s. Gio. Buono arciv. di Mil.
- 14 Giov. s. Valentino prete.
- Ultimo quarto or. 3, m. 41 mattina.*
- 15 Ven. ss. Faustino e Giovita martiri.
- 16 Sab. s. Giuliana verg. e mart.

✠ 17 Dom. di *Quinquagesima*, ss. Donato e
comp. martiri.

18 Lun. s. Simeone vese.

19 Mar. s. Mansueto arciv. di Mil.

20 Mer. *le Ceneri*, s. Zenobio prete.

21 Giov. s. Felice vescovo.

Luna nuova di febbrajo or. 8, m. 11 sera.

22 Ven. s. Margarita da Cortena peni-
tente.

23 Sab. s. Policarpo prete.

✠ 24 Dom. I. di *Quaresima*, s. Mattia apo-
stolo alla Romana.

25 Lun. s. Felice vescovo.

26 Mar. ss. Felice e Fortunato martiri.

27 Mer. s. Giuliano mart. *Tempore*.

28 Giov. s. Macario martire.

Primo quarto or. 2, m. 49 sera.

M A R Z O

ha giorni 31, la Luna 30.

Cresce il giorno in tutto il mese or. 1, m. 48.

Durata del giorno or. 10, m. 45. Entra il

Sole in Ariete il dì 21, or. 6, m. 40. matt.

- V** en. s. Albino vescovo. *Tempora.*
 2 Sab. s. Simplicio papa. *Tempora.*
 ✠ 3 Dom. II della Samaritana, s. Cune-
 gonda regina.
 4 Lun. s. Lucio papa.
 5 Mar. s. Eusebio.
 6 Mer. ss. Vittore e Vittorino martirè.
 7 Giov. s. Tomaso d' Aquino.
Luna piena or. 9, m. 11 sera.
 8 Ven. s. Gio. di Dio Ospital.
 9 Sab. s. Francesca Romana.
 ✠ 10 Dom. III d' Abramo, s. Provino vesc.
 11 Lun. s. Benedetto arciv. di Mil.
 12 Mar. s. Gregorio Magno.
 13 Mer. s. Macedonio prete.
 14 Giov. s. Eufrazia verg.
 15 Ven. s. Longino martire.
Ultimo quarto or. 11, m. 54 sera.
 16 Sab. ss. Ciriaco e comp. martirè.
 17 Dom. IV del Cieco, s. Patrizio vesc.

18 Lun. s. Gabriele Arcangelo.

19 Mar. s. Giuseppe sposo di Maria Vergine.

20 Mer. s. Gioachimo confessore.

21 Giov. s. Benedetto abate.

22 Ven. s. Paolo vescovo.

23 Sab. ss. Vittorino e Fedele martiri.

Luna nuova di Marzo or. 7, m. 46 mattina.

✠ 24 Dom. V di Lazzaro, s. Timoteo mart.

✠ 25 Lun. *l'Annunciazione di Maria Verg.*

26 Mar. s. Teodoro vescovo.

27 Mer. s. Giovanni eremita.

28 Giov. s. Sisto papa.

29 Ven. s. Eustasio abate.

Primo quarto or. 10, m. 41 sera.

30 Sab. s. Gio. Climaco.

✠ 31 Dom. VI delle Palme, s. Balbina vergine.

A P R I L E

ha giorni 30, la Luna 29.

*Cresce il giorno in tutto il mese or. 1, m. 58.
Durata del giorno di or. 12, m. 50. Entra
il Sole in Toro il dì 20, or. 6, m. 9 sera.*

- 1 Lun. s. Teodora vergine.
- 2 Mar. s. Francesco di Paola.
- 3 Mer. s. Pancrazio vesc. e mart.
- 4 Giov. s. Isidoro vescovo.
- 5 Ven. s. Vincenzio Ferrerio.
- 6 Sab. s. Sisto papa.

Plenilunio di Marzo or. 1, m. 19 sera.

- ✠ 7 Dom. *Pasqua di Risurrezione.*
- ✠ 8 Lun. *dell' Angelo.*
- 9 Mar. s. Fortunato abate.
- 10 Mer. s. Ezechiele profeta.
- 11 Giov. la Deposizione di s. Ambrogio.
- 12 Ven. s. Giulio papa.
- 13 Sab. s. Ermenegildo re.

- ✠ 14 Dom. *In Albis*, s. Valeriano m.

Ultimo quarto or. 5, m. 17 sera.

- 15 Lun. s. Basiliessa m.
- 16 Mar. s. Calisto e comp. martiri.
- 17 Mer. s. Anacleto papa e mart.
- 18 Giov. s. Caldino arcivescovo di Mil.

19 Ven. s. Crescenzo mart.

20 Sab. s. Amansio vescovo.

✠ 21 Dom. s. Anselmo vesc.

Luna nuova d'Aprile or. 4, m. 55 sera.

22 Lun. s. Cajo papa.

23 Mar. s. Marolo arciv. di Milano.

24 Mer. s. Giorgio mart.

25 Giov. s. Marco evangelista. *Litan. magg.*

26 Ven. ss. Cleto e Marcellino papi.

27 Sab. s. Anastasio papa.

✠ 28 Dom. ss. Vitale e Valeria conjugi mart.

Primo quarto or. 7, m. 53 mattina.

29 Lun. s. Pietro mart. di Verona.

30 Mar. s. Caterina da Siena.

M A G G I O

13

ha giorni 31, la Luna 30.

Cresce il giorno in tutto il mese or. 1, m. 18.

Durata del giorno di or. 14, m. 18. Entra il Sole in Gemini il giorno 20, or. 6, m. 9 sera.

- M**er. 22. Giacomo e Filippo apostoli.
 2 Gioy. s. Atanasio vese. e dottore.
 3 Ven. l' Invenzione della Santa Croce.
 4 Sab. s. Monica matrona.
 ✠ 5 Dom. s. Sisto V. papa.
 6 Lun. s. Gio. Damasceno.
Luna piena or. 5, m. 28 mattina.
 7 Mar. s. Stanislao vese. e mart.
 8 Mer. l' Apparizione di s. Michele.
 9 Gioy. s. Gregorio Nazianzeno.
 10 Ven. s. Isidoro agricoltore.
 11 Sab. s. Majolo abate.
 ✠ 12 Dom. s. Pancrazio mart.
 13 Lun. s. Natale arc. di Mil. *Rogazioni*
 14 Mar. s. Bonifazio mart.
Ultimo quarto or. 6, m. 56 mattina.
 15 Mer. s. Demetrio mart.
 ✠ 16 Gioy. l' *Ascensione di N. Signora.*
 17 Ven. s. Pasquale Baylen.

14

18 Sab. s. Venanzio mart.

✠ 19 Dom. s. Pietro Celestino.

20 Lun. s. Bernardino da Siena. *Litanie
Ambrosiane.*

21 Mar. s. Elena imperatrice.

Luna nuova di Maggio or. o, m. 20 mattina.

22 Mer. s. Eusebio mart.

23 Giov. s. Zenone mart.

24 Ven. s. Robustiano mart.

25 Sab. s. Dionigi arciv. di Mil. *Vigilia.*

✠ 26 Dom. *la Pentecoste.*

✠ 27 Lun. s. Giovanni papa.

Primo quarto or. 6, m. 47 sera.

28 Mar. s. Senatore arciv. di Milano.

29 Mer. s. Massimo Levita. *Tempora.*

30 Giov. s. Felice papa.

31 Ven. s. Canzo e Canzianilla martiri.
Tempora.

GIUGNO

15

ha giorni 30, la Luna 29.

Dal 1 al 12 il giorno cresce ancora m. 14.

*Da questo in avanti manca m. 2. Durata
del giorno di or. 15, m. 24. Entra il Sole
in Cancro il dì 22, or. 9, m. 57 mattina.*

- S**ab. s. Gratiniano mart. *Tempora.*
✠ 2 Dom. la ss. Trinità.
3 Lun. s. Clotilde regina.
4 Mar. s. Quirino martire.
Luna piena or. 8, m. 58 sera.
5 Mer. s. Bonifazio vescovo.
✠ 6 Giov. il Corpo di Nostro Signore.
7 Ven. s. Roberto abate.
8 Sab. s. Ippolito martire.
✠ 9 Dom. ss. Primo e Feliciano martiri.
10 Lun. s. Marcella vergine.
11 Mar. s. Barnaba apostolo.
12 Mer. s. Basilide martire.
Ultimo quarto or. 4, m. 51 sera.
13 Giov. s. Antonio di Padova.
14 Ven. s. Basilio vescovo.
15 Sab. ss. Vito e Modesto martiri.
✠ 16 Dom. s. Aureliano martire.
17 Lun. s. Agrippino vescovo.

- 18 Mar. s. Marcellino martire.
 19 Mer. ss. Gervaso e Protaso fratelli mart.
Luna nuova di Giugno or. 7, m. 7 mattina.
 20 Giov. s. Silverio papa.
 21 Ven. s. Luigi Gonzaga.
 22 Sab. s. Paolino vescovo.
 ✠ 23 Dom. s. Giovanni prete.
 24 Lun. la Natività di s. Giovanni Batt.
 25 Mar. s. Eligio vescovo.
 26 Mer. ss. Giovanni e Paolo martiri.
Primo quarto or. 8, m. 4 mattina.
 27 Giov. s. Tomaso apostolo all' Ambro-
 siano.
 28 Ven. s. Leone papa. *Vigilia.*
 ✠ 29 Sab. ss. Pietro e Paolo apostoli.
 ✠ 30 Dom. la Commemorazione di s. Paolo.

LUGLIO

ha giorni 31, la Luna 30.

Manca il giorno in tutto il mese m. 54. Durata del giorno di or. 13, m. 32. Entra il Sole in Leone il dì 23, or. 6, m. 43 sera.

- L**un. s. Domiziano abate.
 2 Mar. la Visitazione di Maria Vergine.
 3 Mer. s. Enlogio confessore.
 4 Giov. s. Ulderico vescovo.
Luna piena or. 11, m. 29 mattina.
 5 Ven. s. Margarita vergine e mart.
 6 Sab. s. Isaia profeta.
 ✠ 7 Dom. s. Censulo vescovo.
 8 Lun. s. Ampellio arcivescovo di Mil.
 9 Mar. s. Leone martire.
 10 Mer. s. Felicità con 7 figli martiri.
 11 Giov. s. Pio papa.
Ultimo quarto or. 11, m. 44 sera.
 12 Ven. ss. Naborre e Felice martiri.
 13 Sab. s. Anacleto papa.
 ✠ 14 Dom. s. Bonaventura dottore.
 15 Lun. s. Camillo de Lellis.
 16 Mar. la Beata Vergine del Carmine.
 17 Mer. s. Alessie confessore.
 18 Giov. s. Materno arcivescovo di Mil.

Luna nuova di Luglio or. 2, m. 38 sera.

19 Ven. s. Teodoro arcivescovo di Mik.

20 Sab. s. Girolamo Miani.

✠ 21 Dom. s. Prassede vergine.

22 Lun. s. Maria Maddalena penitente.

23 Mar. s. Apollinare veso.

24 Mer. s. Cristina vergine.

26 Giov. ss. Giacomo apostolo, e Cristoforo
martire.

Primo quarto or. 7, m. 23 sera.

26 Ven. s. Anna madre di Maria Vergine.

27 Sab. s. Lorenzo arcivescovo di Mik.

✠ 28 Dom. ss. Nazaro e Celso martiri.

29 Lun. s. Marta vergine.

30 Mar. ss. Abdone e Senne mart.

31 Mer. s. Calimero arcivescovo di Mik.

A G O S T O

19

ha giorni 31, la Luna 30.

*Manca il giorno in tutto il mese or. 1, m. 18.
Durata del giorno di or. 14, m. 33. Entra
il Sole in Vergine il dì 23, or. 7, m. 10
sera.*

- 1 **G**iov. s. Pietre ne' vincoli.
- 2 Ven. s. Maria degli Angioli.
- 3 Sab. l' Invenzione di s. Stefano.
- Luna piena or. 0, m. 55 mattina.
- ✠ 4 Dom. s. Domenico confessore.
- 5 Lun. s. Maria della Neve.
- 6 Mar. la Trasfigurazione di Nostro Signore.
- 7 Mer. s. Gaetano confessore.
- 8 Giov. s. Ciriacco e compagni martiri.
- 9 Ven. ss. Fermo e Rustico martiri.
- 10 Sab. s. Lorenzo martire.
- Ultimo quarto or. 4, m. 56 mattina.
- ✠ 11 Dom. s. Radegonda regina.
- 12 Lun. s. Chiara vergine.
- 13 Mar. ss. Ippolito e Cassiano martiri.
- 14 Mer. s. Eusebio prete. *Vigilia.*
- ✠ 15 Giov. l' Assunzione di Maria Vergine.
- 16 Ven. s. Rocco confessore.

Luna nuova d' Agosto or. 11, m. 54 sera.

- 17 Sab. s. Anastasio vescovo.
- * 18 Dom. s. Mammette mart.
- 19 Lun. s. Lodovico vescovo.
- 20 Mar. s. Bernardo abate.
- 21 Mer. s. Privato vescovo.
- 22 Giov. s. Timoteo martire.
- 23 Ven. s. Filippo Benizzi.
- 24 Sab. s. Bartolomeo apostolo.

Primo quarto or. 4, m. 46 sera.

- * 25 Dom. s. Luigi re di Francia.
- 26 Lun. s. Alessandro martire.
- 27 Mar. s. Cesareo vescovo.
- 28 Mer. s. Agostino vescovo.
- 29 Giov. la Decollazione di s. Gio. Batt.
- 30 Ven. s. Rosa da Lima.
- 31 Sab. s. Abbondio vescovo.

SETTEMBRE.

ha giorni 30, la Luna 29.

*Manca il giorno in tutto il mese or 1, m. 4.
Durata del giorno di or. 13, m. 0. Entra
il Sole in Libra il giorno 23, or. 3, m. 49
sera.*

✠ 1 **D**om. s. Egidio abate.

Luna piena or. 1, m. 3 sera.

2 Lun. s. Stefano re d' Ungheria.

3 Mar. s. Ausano arciv. di Milano.

4 Mer. s. Rosalia vergine.

5 Giov. s. Vittorino vescovo.

6 Ven. s. Zaccaria profeta.

7 Sab. s. Regina vergine.

✠ 8 Dom. *la Natività di Maria Vergine.*

Ultimo quarto or. 9, m. 59 mattina.

9 Lun. s. Gioachimo confessore.

10 Mar. s. Nicola da Tolentino.

11 Mer. ss. Proto e Giacinto martiri.

12 Giov. s. Valeriano martire.

13 Ven. s. Maurilio vescovo.

14 Sab. l'Esaltazione della Santa Croce.

✠ 15 Dom. *li Sette Dolori di M. V.*

Luna nuova di Settembre or. 11, m. 38 matt.

16 Lun. s. Eufemia verg. e mart.

- 17 Mar. s. Satiro confessore.
 18 Mer. s. Giuseppe da Copertino. *Temp.*
 19 Giov. s. Gennaro vesc. e mart.
 20 Ven. s. Eustachio mart. *Tempora.*
 21 Sab. s. Matteo apost. *Tempora.*
 ✠ 22 Dom. ss. Maurizio e compagni martiri.
 23 Lun. s. Lino papa.
 24 Mar. s. Tecla verg. e mart.

Primo quarto or. 11, m. 27 mattina.

- 25 Mer. s. Anatalone arcivescovo di Mil.
 26 Giov. ss. Cornelio e Cipriano martiri.
 27 Ven. s. Cosma e Damiano martiri.
 28 Sab. s. Tomaso arciv. di Milano.
 ✠ 29 Dom. s. Michele Arcangelo.
 30 Lun. s. Girolamo dottore.

OTTOBRE

23

ha giorni 31, la Luna 30.

Manca il giorno in tutto il mese or. 1, m. 40.

*Durata del giorno di or. 11, m. 52. Entra
il Sole in Scorpione il dì 22, or. 11, m. 58.
sera.*

1 **M**ar. s. Remigio vescovo.

Luna piena or. 0, m. 4 mattina.

2 Mer. li ss. Angeli Custodi.

3 Giov. s. Candido martire.

4 Ven. s. Francesco d' Assisi.

5 Sab. ss. Placido e comp. martiri.

✠ 6 Dom. la Solennità del SS. Rosario.

7 Lun. s. Brigida matrona.

Ultimo quarto or. 4, m. 20 sera.

8 Mar. s. Pelagia vergine e mart.

9 Mer. s. Donino martire.

10 Giov. s. Lodovico Bertrandi.

11 Ven. s. Germano vescovo.

12 Sab. s. Mona arcivescovo di Mil.

✠ 13 Dom. s. Edoardo re d' Inghilterra.

14 Lun. s. Calisto papa.

15 Mar. s. Teresa vergine.

Luna nuova d' Ottobre or. 2, m. 8 mattina.

16 Mer. s. Gallu abate.

- 17 Giov. s. Edwige regina.
 18 Ven. s. Luca evangelista.
 19 Sab. s. Pietro d' Alcantara.

- ✠ 20 Dom. s. Massimo Levita.
 21 Lun. ss. Orsola e comp. martiri.
 22 Mar. s. Donato vescovo.
 23 Mer. s. Gio. da Capiestrano.

Primo quarto or. 6, m. 23 mattina.

- 24 Giov. s. Raffaele Arcangelo.
 25 Ven. ss. Crispino e Crispiniano martiri.
 26 Sab. s. Evaristo papa.

- ✠ 27 Dom. s. Fiorenzo martire
 28 Lun. ss. Simone e Giuda apostoli.
 29 Mar. s. Quintino confessore.
 30 Mer. s. Saturnino martire.

Luna piena or. 10, m. 18 matt.

- 31 Giov. s. Quirino martire. *Vigilia.*

NOVEMBRE

25

ha giorni 30, la Luna 29.

*Manca il giorno in tutto il mese or. 1 ,
m. 18. Durata del giorno di or. 10 , m. 6.
Entra il Sole in Sagittario il giorno 22, or. 8,
m. 24 sera.*

- ✠ 1 **V**en. la Solennità di tutti i Santi.
2 Sab. la Commemorazione dei Fedeli Defunti.
✠ 3 Dom. s. Malachia profeta.
4 Lun. s. Carlo Borromeo arcivescovo di Milano.
5 Mar. s. Magno arcivescovo di Mil.
6 Mer. s. Leonardo Levita.
Ultimo quarto or. 1 , m. 13 mattina.
7 Giov. s. Prosdocimo vescovo.
8 Ven. li ss. 4 Coronati martiri.
Sab. s. Teodoro soldato mart.
✠ 10 Dom. s. Andrea Avellino.
11 Lun. s. Martino vescovo.
12 Mar. s. Martino papa.
13 Mer. s. Omobono confessore.
Luna nuova di Novembre or. 7, m. 11 sera.
14 Giov. ss. Clementino e comp. martiri.
15 Ven. s. Eugenio vescovo.

26

16 Sab. ss. Valeriano e comp. martiri.

✠ 17 Dom. d'Avvento Ambrosiano, s. Geltrude vergine.

18 Lun. s. Romano martire.

19 Mar. s. Ponziano Papa.

20 Mer. s. Benigno Bossi arcivescovo di Milano.

21 Giov. la Presentazione di Maria Verg.

Primo quarto or. 11, m. 59 sera.

22 Ven. s. Cecilia verg. e mart.

23 Sab. s. Clemente papa.

✠ 24 Dom. s. Protaso arciv. di Milano.

25 Lun. s. Catterina vergine.

26 Mar. s. Pietro Alessandrino.

27 Mer. s. Massimo vescovo.

28 Giov. s. Giacomo Intorciso.

Luna piena or. 8, m. 19 sera.

29 Ven. li ss. Francescani martiri

30 Sab. s. Andrea Apostolo.

D I C E M B R E.

ha giorni 31, la Luna 30.

Dal primo al 23 il giorno manca ancora m. 20 , da questo in avanti non varia sino al nuovo anno. Entra il Sole in Capricorno il giorno 23, or. 6, m. 54 mattina.

✠ 1 **D**om. *d'Avvento Romano, s. Castri-
ziano arciv. di Milano.*

2 Lun. s. Bibiana vergine e mart.

3 Mar. s. Mirocleto arciv. di Milano.

4 Mer. s. Barbara vergine e martire. *Di-
giuno*

5 Giov. s. Dalmazio vescovo.

Ultimo quarto or. 1, m. 19 sera.

6 Ven. s. Niccolò de Bari. *Vigilia e Di-
giuno.*

✠ 7 Sab. *l'Ordinazione di s. Ambrogio.*

✠ 8 Dom *l'Immacolata Concezione di Ma-
ria Vergine.*

9 Lun. s. Siro vescovo.

10 Mar. s. Melchiade papa.

11 Mer. s. Damaso papa. *Digiuno.*

12 Giov. s. Genesio martire.

13 Ven. s. Lucia verg. e mart. *Digiuno.*

Luna nuova di Dicembre or. 2, m. 16 sera.

- 14 Sab. s. Matroniano eremita.
- ✠ 15 Dom. s. Valeriano vescovo.
- 16 Lun. s. Beano vescovo.
- 17 Mar. s. Lazaro vescovo.
- 18 Mer. s. Graziano vesc. *Tempora e Digiu-
giuno.*
- 19 Giov. s. Ferdinando martire.
- 20 Ven. s. Liberato martire. *Tempora e
Digiuono.*
- 21 Sab. s. Tomaso apostolo *alla Romana.
Tempora.*
- ✠ 22 Dom. l' Incarnazione del Divin Verbo.
Primo quarto or. 2, m. 58 sera.
- 23 Lun. s. Vittoria verg. e mart.
- 24 Mar. s. Gregorio prete. *Vigilia.*
- ✠ 25 Mer. *la Natività di Nostro Signor
Gesù Cristo*
- ✠ 26 Giov. s. Stefano protomartire.
- 27 Ven. s. Giovanni apostolo ed evangel.
- 28 Sab. li ss. Innocenti martiri.
- ▲ *Luna piena or. 6, m. 41 mattina.*
- ✠ 29 Dom. s. Tomaso vesc. e mart.
- 30 Lun. s. Eugenio vescovo.
- 31 Mar. s. Silvestro papa.

TARIFFA DELLE MONETE

CHE SONO IN CORSO.

MONETE D'ORO.

Valore in lire.

<i>D' Austria.</i>	<i>Ital.</i>		<i>Milanesi</i>		
Imper Regio Zecchino. Fiorini 4, K.ni. 30 . .	11	86	15	9	3
Sovrana e sua metà Fiorini 13, K.ni 20. . . .	35	14	45	15	9
<i>D' Italia.</i>					
Pezzo da 40 lire	40	—	52	2	3
Detto da 20 lire	20	—	26	1	1
<i>Di Francia.</i>					
Pezzo da 40 franchi . .	40	—	52	2	3
Detto da 20 franchi . .	20	—	26	1	1
Luigi nuovo doppio . .	47	20	61	9	6
Luigi nuovo semplice . .	23	55	30	13	6
<i>Di Milano.</i>					
Doppia. :	19	77	25	15	—
Zecchino	11	94	15	11	3
<i>Di Venezia.</i>					
Zecchino e suoi spezzati in proporzione	12	03	15	13	4

MONETE D'ORO.

<i>Di Bologna.</i>	<i>Ital.</i>		<i>Milanesi</i>		
Doppia e sua metà. . .	17	10	22	5	8
Zecchino e sua metà. .	11	72	15	5	6
<i>Di Parma.</i>					
Doppia nuova.	21	41	27	18	-
<i>Di Genova.</i>					
Doppia da lir. 96, metà e quarto in proporzione	78	74	102	12	-
<i>Di Savoia.</i>					
Doppia nuova del 1787 e sua metà.	28	46	37	—	4
<i>Di Firenze.</i>					
Zecchino	11	88	15	9	9
<i>Di Roma.</i>					
Doppia.	17	65	22	4	6
Zecchino	11	68	15	4	6
<i>Di Germania.</i>					
Ong. di Baviera	11	74	15	6	-
Ong. de' Principi. . . .	11	65	15	3	9
<i>Di Fiandra.</i>					
Sovrano	34	89	45	9	3

Valore in lire.

MONETE D' ARGENTO.

<i>Di Conpenzions</i>	<i>Ital.</i>		<i>Milanesi.</i>		
Tallero, Fiorini 2. . . .	5	20	6	15	-
Detto mezzo, ossia Fiorino e spezzati in porzione	2	60	3	7	6
Pezzo da 20 K.ni. . . .	—	86	1	2	6
Detto metà	—	43	—	11	3
<i>D' Italia.</i>					
Pezzo da 5 lire.	5	—	6	10	3
Detto da 2 lire.	2	—	2	12	1
Lira e spezzati in porzione	1	—	1	6	-
<i>Di Francia.</i>					
Pezzo da 5 franchi. . . .	5	—	6	10	3
Detto da 2 franchi. . . .	2	—	2	12	1
Detto da un franco. . . .	1	—	1	6	-
Scudo di lir. 6 torn. . . .	5	80	7	11	9
Detto mezzo	2	90	3	11	6
<i>Di Milano.</i>					
Scudo e sua metà	4	60	6	—	-
Lira vecchia e metà. . . .	76	172	1	—	-
Lira nuova del 1778 e metà	76	172	1	—	-
<i>Di Bologna.</i>					
Scude della Madonna e metà	5	37	7	—	-
Scudo da paoli 10 e sua metà	5	31	6	18	6

MONETE D' ARGENTO.

<i>Di Bologna.</i>	<i>Ital.</i>		<i>Milanese</i>		
Testone	1	60	2	1	6
<i>Di Modena.</i>					
Scudo di Francesco III.	5	54	7	4	6
Scudo di Ercole III dal 1782 e suoi spezzati in proporzione	5	60	7	6	-
<i>Di Venezia.</i>					
Ducato ossia Sc. della Croce e suoi spezzati in proporzione	6	66	8	13	6
Giustina e suoi spezzati in proporzione	5	86	7	13	-
<i>Di Savoia.</i>					
Scudo nuovo	6	96	9	1	6
<i>Di Genova.</i>					
Scudo nuovo	6	48	8	9	-
<i>Di Parma.</i>					
Ducato	5	02	6	11	-
<i>Di Firenze.</i>					
Francescone	5	45	7	2	-
<i>Di Roma.</i>					
Scudo da paoli 10	5	24	6	16	6

MONETE D' ARGENTO.

<i>Di Fiandra.</i>	<i>Ital.</i>		<i>Milanesi</i>		
Soudo delle Corone Cro- cione, e sua metà e quarti	5	62	7	6	6
<i>Di Spagna.</i>					
Pezza nuova	5	29	6	17	6
<i>Di Baviera.</i>					
Crocione	5	62	7	6	6

MONETE DI RAME.

<i>D' Italia.</i>					
Pezzo da 10 cent. . . .	—	—	—	10	—
Detto da 5 cent. . . .	—	—	—	5	—
Detto da 3 cent. . . .	—	—	—	3	—
Detto da 1 cent. . . .	—	—	—	1	—
<i>Di Milano.</i>					
Mezzo-soldo.	—	—	—	2	—
Quattrino	—	—	—	1	—

MONETE EROSE.

<i>Di Venezia.</i>					
Lirazza e petizza. . . .	—	29 ¹	—	16	6
Pezzo da soldi 15. . . .	—	59	—	7	6

ARRIVI E PARTENZE

DELLE LETTERE
DA E PER MILANO.

ARRIVI

dalle Province di Lombardia.

MEZZI
DI
TRASPORTO.

LUNEDI'.

Messaggiere
Staffetta
Corriere

Da Gallarate e Soma.

Da Pavia.

Da Bergamo, colle lettere di
Brescia, Peschiera; Gorgonzola ed adjacenze.

Diligenza

Da Como, Chiavenna, Sondrio,
Morbegno, Lago ed adjacenze.

Idem

Da Asso, Canzo, Desio, tutta
la Valassina ed adjacenze.

MARTEDI'.

Messaggiere

Da Cuggiono e sue adjacenze.

Idem

Da Treviglio.

Diligenza

Da Varese, Gavirate, Luvino,

	Maccagno, Tradate, Saronno ed adiacenze.
<i>Diligenza</i>	Da Lecco, Monza, Introbio, Vimercate, Taceno ed adiacenze.
<i>Staffetta</i>	Da Mantova, colle lettere di Bozzolo, Casalmaggiore, Cremona, Pizzighettone, Codogno, Casalpusterlengo, Lodi, Crema, Soncino e Melegnano.
<i>Idem</i>	Da Brescia, Peschiera, Chiari, Cassano Geradadda ed adiacenze.
<i>Diligenza</i>	Da Pavia e Binasco.
<i>Messaggiere</i>	Da Como.

MERCOLEDÌ.

<i>Idem</i>	Da Abbiategrasso e sue adiacenze.
<i>Idem</i>	Da Monza, Vimercate ed adiacenze.
<i>Diligenza</i>	Da Bergamo.
<i>Staffetta</i>	Da Pavia.
<i>Idem</i>	Da Sesto Calende, Busto, Gallarate, Soma, Angera ed adiacenze.
<i>Idem</i>	Da Bergamo, Brescia, Peschiera, ed adiacenze.
<i>Diligenza</i>	Da Como.

GIOVEDÌ.

<i>Idem</i>	Da Pavia e Binasco.
-------------	---------------------

MEZZI
DI
TRASPORTO

Staffetta

Da Brescia , Peschiera , Chiari,
Cassano Geradadda , eo.

VENERDI'.

Messaggiere

Da Treviglio.

Idem

Da Cuggiono e sue adjacenze.

Diligenza

Da Varese , eo. come nel Mar-
tedì.

Idem

Da Lecco , Monza , eo. come
nel Martedì.

Staffetta

Da Pavia.

Corriere

Da Mantova , Cremona , eo. co-
me nel Martedì.

Idem

Da Bergamo, Brescia, Peschiera,
Gorgonzola , eo.

Staffetta

Da Sesto Calende, Angera , eo.
come nel Mercoledì

Diligenza

Da Como e Valtellina, come nel
Lunedì.

Idem

Da Asso , Canzo , eo. come nel
Lunedì.

SABBATO.

Messaggiere

Da Abbiategrasso e sue adjacenze.

Idem

Da Monza , eo. come nel Merco-
ledi.

Staffetta

Da Brescia , Peschiera , Chiari,
Cassano Geradadda , eo.

Messaggiere

Da Como.

Idem

Da Chiavenna.

**MEZZI
DI
TRASPORTO**

39

DOMENICA.

<i>Staffetta</i>	Da Sesto Calende , Angera , ec. come nel Martedì.
<i>Diligenza</i>	Da Varese , ec. come nel Mar- tedì.
<i>Idem</i>	Da Pavia e Binasco.
<i>Staffetta</i>	Da Brescia , Peschiera , Chiari, Cassano Geradadda , ec.

ARRIVI

*Dalla Monarchia (meno le Provincie
Lombarde) e dall' Estero.*

**MEZZI
DI
TRASPORTO**

LUNEDÌ.

<i>Staffetta</i>	Da Voghera , colle lettere di Lucca ; Genova , Novi, Ales- sandra e Tortona.
<i>Idem</i>	Da Novara , colle lettere di To- rino , Vercelli , Mortara e Vi- gevano , Francia meridionale, Spagna , Portogallo , ec.
<i>Coviere</i>	Da Venezia , colle lettere di Vienna , Laybach , Klagenfurt , Trieste , Gorizia , Udine , Tre- viso , Belluno , Padova , Vi- cenza , Verona , Germania e Nord ; Monaco , Augusta , Inne-

bruck, Bolzano, Trento e Roveredo.

MARTEDI'.

Staffetta

Da Firenze, colle lettere di Napoli, Sicilia, Abruzzo, Roma, Stato Pontificio, Bologna, Ferrara, Modena, Reggio, Parma e Piacenza.

Idem

Da Vienna, colle lettere di Venezia, Trieste, Laybâch, Gorizia, Klagenfurt, Udine, Treviso, Belluno, Vicenza, Padova e Verona.

Messaggiera

Dalla Svizzera, colle lettere di Basilea, Zurigo, Lucerna, Coira, Locarno, Bellinzona, Lugano e Mendrisio; Francoforte, Inghilterra, Scozia, Regno de' Paesi Bassi, Uninga, Francia settentrionale e Spagna.

MERCOLEDI'.

Staffetta

Da Voghera, Genova, ec., come nel Lunedì.

Idem

Da Novara, Torino, ec. come nel Lunedì.

Idem

Dal Valeso, colle lettere di Berna, Ginevra, Neuchâtel, Paese di Vaud, Briga, Domodossola, Vogogna, Mergozzo, Belgirate, Arona ed Intra.

Idem

Da Vienna, Venezia, Trieste, ec., come nel Martedì.

**MEZZI
DI
TRASPORTO**

39

GIOVEDÌ.

Staffetta Da Vienna, Venezia, Trieste, ec.,
come nel Martedì.

VENERDÌ.

Idem Da Voghera, Genova, ec., co-
me nel Lunedì.

Idem Da Novara, Torino, ec., come
nel Lunedì.

Corriere Da Firenze, Napoli, Roma, ec.
come nel Martedì.

Idem Da Venezia, Vienna, Trieste,
Germania, Nord, ec., come
nel Lunedì.

Staffetta Dal Valeso, Ginevra, ec. come
nel Mercoledì.

SABATO.

Idem Da Vienna, Venezia, ec., come
nel Martedì.

Messaggiere Da Fossacco, colle lettere di
Coira, Cantone Grigioni e
Lindò.

Idem Dalla Svizzera, colle lettere di
Zurigo, Basilea, Francoforte,
Inghilterra, ec., come nel
Martedì.

DOMENICA.

Staffetta Dal Valeso, Ginevra, ec., come
nel Mercoledì.

Idem Da Vienna, Venezia, ec., come
nel Martedì.

PARTENZE

Per le Provincie di Lombardia.

ORE DELLE SPEDIZIONI	MEZZI DI TRASPORTO	LUNEDÌ.
or. 4 p.	<i>Staffetta</i>	Per Bergamo, Brescia Peschiera ed adja- cenze.
or. 6 p. Idem	<i>Diligenza</i> <i>Idem</i>	Per Como. Per Asso, Canzo, Des- sio, tutta la Valas- sina ed adiacenze.
or. 9 p.	<i>Staffetta</i>	Per Pavia.
or 11 an.	<i>Idem</i>	MARTEDÌ.
mezzodì Idem	<i>Messag.</i> <i>Diligenza</i>	Per Sesto Calende, An- gera, Busto, Galla- rate, Soma, Rhò ed adiacenze.
Idem	<i>Idem</i>	Per Treviglio. Per Varese, Saronno, Tradate, Luvino, Maccagno, Gavirate ed adiacenze. Per Monza, Lecco.

ORE DELLE SPEDIZIONI	MEZZI DI TRASPORTO	
or. 4 p.	<i>Staffetta</i>	Introbio, Taceno, Vimercate ed adjacenze. Per Brescia, Cassano Geradadda, Chiari e l'eschiera.
or. 9 p.	<i>Diligenza</i>	Per Pavia e Binasco.
MERCOLEDÌ.		
or. 11 an.	<i>Messag.</i>	Per Como, Chiavenna ed adjacenze.
mezzodì	<i>Idem</i>	Per Cuggiono e sue adjacenze.
Idem	<i>Idem</i>	Per Abbiategrasso e sue adjacenze.
Idem	<i>Idem</i>	Per Monza, Vimercate ed adjacenze.
or. 1 p.	<i>Idem</i>	Per Como.
or. 4 p.	<i>Corriere</i>	Per Bergamo, colle let- tere per Gorgonzola, Brescia e Peschiera.
or. 9 p.	<i>Idem</i>	Per Mantova, colle let- tere per Melegnano, Lodi, Crema, Soncino, Casalpusterlengo, Co- dognò, Pizzighettone, Cremona, Bozzolo e Casalmaggiore.
Idem	<i>Staffetta</i>	Per Pavia.
1 dem	<i>Idem</i>	Per Como e Lago, colle lettere per Chiavenna,

ORE DELLE SPEDIZIONI	MEZZI DI TRASPORTO	Morbegno, Sondrio ed adjacenze.
GIOVEDÌ.		
or. 11 an.	<i>Idem</i>	Per Sesto Calende, An- gera, ec., come nel Martedì.
or. 4 p.	<i>Idem</i>	Per Brescia, Chiari, ec. come nel Martedì.
VENERDÌ.		
mezzodì	<i>Messag.</i>	Per Treviglio.
<i>Idem</i>	<i>Diligenza</i>	Per Varese, ec., come nel Martedì.
<i>Idem</i>	<i>Messag.</i>	Per Gallarate e Soma.
<i>Idem</i>	<i>Diligenza</i>	Per Monza, Lecco, ec. come nel Martedì.
or. 4 p.	<i>Staffetta</i>	Per Brescia, ec., come nel Martedì.
or. 6 p	<i>Diligenza</i>	Per Como.
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Per Asso, Canzo, ec., come nel Lunedì.
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Per Pavia e Binasco.
SABATO.		
mezzodì	<i>Messag.</i>	Per Cuggiono.
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Per Abbiategrasso e sue adjacenze.
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Per Monza, ec., come nel Mercoledì.
or. 9 p.	<i>Staffetta</i>	Per Pavia:
<i>Idem</i>	<i>Corriere</i>	Per Bergamo, colle let-

ORE DELLE SPEDIZIONI	MEZZI DI TRASPORTO	
or. 9 p.	<i>Staffetta</i>	tere per Gorgonzola, ec. come nel Merco- ledi.
Idem	<i>Idem</i>	Per Mantova, Lodi, Cre- ma, ec. come nel Mer- coledi.
		Per Como, Lago e Val- tellina, come nel Mer- coledi.
DOMENIC A.		
or. 11 an.	<i>Idem</i>	Per Sesto, Angera, ec. come nel Martedì.
mezzodì	<i>Diligenza</i>	Per Varese, ec., come nel Martedì.
or. 1 p.	<i>Messag.</i>	Per Como.
or. 4 p.	<i>Diligenza</i>	Per Pavia e Binasco.
Idem	<i>Staffetta</i>	Per Brescia, colle let- tero per Cassano, ec., come nel Martedì.

PARTENZE

Per le altre Provincie della Monarchia e per l' Estero.

ORE DELLE SPEDIZIONI	MEZZI DI TRASPORTO	LUNEDI'
or. 4 p.	Staffetta	Per Vienna ed oltre, colle lettere per Verona, Vicenza, Padova, Venezia, Treviso, Belluno, Udine, Gorizia, Klagenfurt, Trieste, Gratz, Laybach e tutta la monarchia, escluso il Tirolo.
or. 9 p.	Idem	Per Voghera, Tortona, Alessandria, Novi, Genova, Lucca, eo.
Idem	Idem	Per Novara, Vigevano, Mortara, Vercelli, Torino, Spagna, Portogallo, Francia, Inghilterra e Scozia.

45

ORE
DELLE
SPEDIZIONI

MEZZI
DI
TRASPORTO

MARTEDI'.

or. 11 an.

Staffetta

Pel Valeso , Arona ,
Intra, Belgirate, Mergozzo, Vogogna, Domodossola , Briga ,
Paese di Vaud, Neuchâtel, Ginevra, Berna , ec.

or. 4 p.

Idem

Per Vienna , colle lettere per Verona, Venezia , ec. , come nel Lunedì.

MERCOLEDI'.

or. 11 an.

Messag.

Per Fussaeco, colle lettere per Coira , Cantone Grigioni e Lindò.

or. 1 p.

Idem

Per la Svizzera , colle lettere per Mendrisio, Lugano , Bellinzona, Locarno, Lucerna, Zurigo e Basilea, Francoforte , Regno dei Paesi Bassi ed Olanda.

or. 4 p

Corriere

Per Venezia , colle lettere per Vienna, Trieste, ec., come nel Lunedì; più per Roveredo, Trento, Bol-

ORE DELLE SPEDIZIONI	MEZZI DI TRASPORTO	
or. 9 p.	<i>Corriere</i>	zano, Innsbruck, Monaco, Augusta, Germania e Nord. Per Firenze, colle lettere per Piacenza, Parma, Modena e Reggio; Bologna, Ferrara, Ancona, Roma, Stato Pontificio, Napoli, Sicilia, ec.
Idem	<i>Staffetta</i>	Per Voghera, ec., come nel Lunedì.
Idem	<i>Idem</i>	Per Novara, ec., come nel Lunedì.
GIOVEDÌ.		
or. 11 an	<i>Idem</i>	Pel Vese, ec., come nel Martedì.
or. 4 p.	<i>Idem</i>	Per Vienna, Verona, Venezia, ec., come nel Lunedì.
VENEDÌ.		
Idem	<i>Idem</i>	Per Vienna, Verona, Venezia, ec., come nel Lunedì.
SABATO.		
Idem	<i>Idem</i>	Per Vienna ed oltre,

ORE DELLE SPEDIZIONI	MEZZI DI TRASPORTO	
or. 9 p.	<i>Staffetta</i>	colle lettere per Treviso, Belluno, Udine, Gorizia, Trieste, Klagenfurt, Laybach, Gratz e tutta la Monarchia.
Idem	<i>Idem</i>	Per Voghera, ec. come nel Lunedì.
Idem	<i>Corriere</i>	Per Novara, ec, come nel Lunedì.
		Per Venezia, Verona, Vicenza, Padova, Roveredo, Trento, Bolzano, Innsbruck, Monaco, Augusta, Germania e Nord.
Idem	<i>Staffetta</i>	Per Firenze, Piacenza, Modena, Bologna, ec. come nel Mercoledì.
DOMENICA.		
or. 11 an.	<i>Idem</i>	Pel Valesse, ec, come nel Martedì.
or. 1 p.	<i>Messag.</i>	Per la Svizzera, colle lettere per Coira, Zurigo, Basilea, Francoforte, ec., come nel Mercoledì.
or. 4 p.	<i>Staffetta</i>	Per Vienna, Venezia ec., come nel Lunedì.

AVVERTENZE GENERALI.

- 1.° Le lettere contenenti danaro od effetti preziosi dovranno essere impostate nell' Ufficio delle Consegne, e chi mancherà a questa disciplina non potrà reclamare per qualunque smarrimento.
- 2.° Chiunque scrive ad Autorità o Funzionari pubblici che godono franchigia, dovrà affrancare le proprie lettere e pieghi mediante il pagamento della metà tassa.
- 3.° Le stampe e le mostre *sotto fasce in croce* devono venir affrancate all'atto dell'impostazione, pagandosi per queste soltanto il terzo della tassa.
- 4.° È lecito a chicchessia di rifiutare una o più lettere, attergendo però dietro le medesime la causa del rifiuto.
- 5.° In causa del rifiuto di una lettera non potrà l'impiegato della Posta negare di rimettere le altre che il particolare acconsentisse di ricevere.

504388

parte chiara, come sog-
non sia romanziero non può dir niente più di
quel ch' essi dicono, e trattandosi di cose tanto
lontane, nè tampoco diffondersi in conghiettu-
re. E questo vòto medesimo nei principj delle
opere loro fu a torto rimproverato ad alcuni dei
più famosi storici, che vi nominerei, se non cre-
dessi avvilirli con un troppo ignobile paragone.

Ma d' un difetto maggior di tutti, e che
la renderebbe spregevole, qualche arguto

Bps
480

250

1720



Prezzo lir. -1 Ital.

*legatura e carta
marmorata a mano
di FLAVIO AQUILINA
in Napoli*

